

سریال یوسف پیامبر (ع)

همانطور که تاکنون با ما بودید بشرح تفصیلی جلوه‌های بصری سریال حضرت یوسف پرداختیم. اکنون در پایان این مجموعه تلویزیونی کلیه جلوه‌های بصری بکار رفته در این سریال را دسته بندی و مرور خواهیم نمود. این سریال در نوع خود اولین نمونه‌ای است که به روش ۳۵ میلیمتری با دوربین BL فیلمبرداری و ۶۵ دقیقه جلوه‌های بصری آن نیز بر روی راشهای اسکن شده با استاندارد 2k توسط استودیو صبا اجرا گردیده است و مثال خوبی از انواع محسوس و نامحسوس جلوه‌های بصری از دیدگاه مخاطب است پلانهای که جلوه‌های بصری در آن پنهان و یا بطور محسوس آشکار هستند. فضا سازیها، دکورهای مجازی، حذف و اضافات از انواع نامحسوس جلوه‌های بصری این سریال میباشد که در تکثیر شهرها و روستاها و معماریهای عظیمی چون اهرام کاربرد موثری داشته‌اند. خوابهای این سریال از انواع محسوس به شمار می‌روند همچون خواب حضرت یوسف و حضرت یعقوب، خوابهای زندانی‌ها و خوابهای فرعون.

نمای اکستریم لانگ شات روستای فدان (نامحسوس)

در نمای حرکت عرضی در کادر اکستریم لانگ شات از روستای فدان همانطور که در تصاویر مربوطه مشاهده می‌گردد روستا از نشانه‌های پشت صحنه پاکسازی شده، و خانه‌ها و نخلها بطور زنده و متحرک تکثیر عرضی و عمقی شده‌اند، نیمه ناقص معبد کامل شده و فضای اطراف معبد نیز اصلاح گردیده است. از آنجا که پلان از نوع متحرک است، تراکینگ عناصر متحرک و تثبیت لرزشهای دوربین جزو لاینفک مراحل اجرایی بشمار می‌روند.



در نماهای فیکس که ساده تر از این نما هستند نیز روستای فدان تکثیر گردیده، در این نماها سوله‌های موجود و اضافی در نما حذف گردیده، نمیه ناقص آتشکده ساخته شده، شهر بطور عرضی تکثیر گردیده، پرند و عناصر زنده به کادر مربوطه اضافه گردیده است.



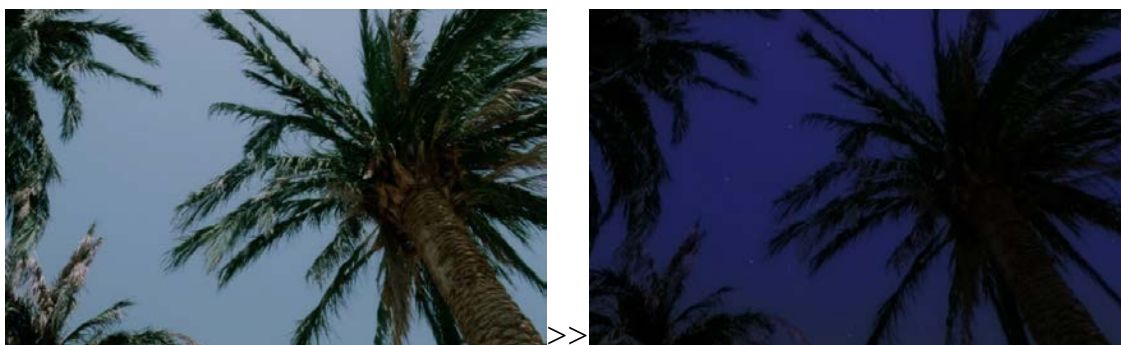
پلانهای آتش زدن محکوم (نامحسوس)

در نماهایی که قرار بر آتش زدن محکوم و بازی جادوگر در کنار آتش بوده عملاً امکان نزدیک شدن بازیگران به آتش وجود نداشت از این رو در این نماها حتی بدون نیاز به استفاده از پرده آبی آتش با پلان اصلی ترکیب گردید. در این نماها پلانهای آتش مستقل فیلمبرداری شده و با روش **difference matte** در پلانهای مورد نظر جاسازی گردید. اصلاح نور و جنس آتش و ایجاد هورم از جمله اقداماتی هستند که برای ایجاد حس واقعی در این نماها کاربرد موثری داشته اند. از مزایای این روش برای ساخت و ترکیب آتش میتوان از اکسپوز بهتر آتش جهت رویت آن در نور روز، بی خطر بودن اجرای این نماها برای بازیگران و تسریع در روند فیلمبرداری با روش تعریف شده نامبرد.



نماهای روز به شب (نامحسوس)

از آنجا که فیلمبرداری در شب برای نماهای لانگ شات و اکستریم لانگ شات بدلیل عدم امکان نورپردازی این فضاهای بزرگ امکانپذیر نمی باشد از روش روز به شب استفاده میشود. از مزایای این روش میتوان به عدم نیاز به نورپردازی، نزدیک بودن جنس نور به واقعیت نور شب، عدم ایجاد نورهای موضعی با افت مسافتی و امکان اصلاح گاما و کنتراست در مرحله پس تولید اشاره نمود. البته در این نماها وقتی آسمان رویت می گردد درج ستاره و ماه با اکسپوز مناسب نیز از مزایای این روش بشمار می رود زیرا در فیلمبرداری از نماهای شب، اکسپوز ماه و ستاره در کنار اجزای دیگر همیشه کاری دشوار با نتیجه نامطمئن بوده است.



در یکی از نماهای شب که نمای نیایش حضرت یعقوب (ع) بود، علاوه بر تغییر نور نما نیاز به حضور نوری موضعی بر روی حضرت یعقوب وجود داشت. در این نما نور موضعی که با حرکتی آرام بازیگر را میپوشاند بطور حجمی ساخته و بر روی نما ترکیب گردید. این نما از نوع محسوس بشمار می رود چرا که حرکت آرام نور به سمت پایین اتفاقی ناممکن در ادراک بشمار می رود.



خواب چوبدستی حضرت یوسف (ع) (محسوس)

خواب چوبدستی حضرت یوسف (ع) بر اساس اصل سند قرآنی طراحی و ساخته شده است. در این خواب حضرت در کودکی خواب می بیند که در کنار برادرانش چوبدستی خود را بر زمین فرو می کند و چوبدستی زنده شده و رشد کرده به درخت تنومندی تبدیل می گردد و سایه بر سر او و برادرانش می افکند. این خواب در اجرای جلوه های

بصری از نوع محسوس می‌باشد زیرا هیچ چوب مرده‌ای در زمان کوتاه به درختی زنده و تنومند تبدیل نمی‌گردد. عنصر درخت که قرار بود زنده و متحرک باشد، در این سکانس از نوع انیمیشن سه بعدی بوده که بر روی فیلم اصلی با روش کلید آلفا ترکیب گردیده است.



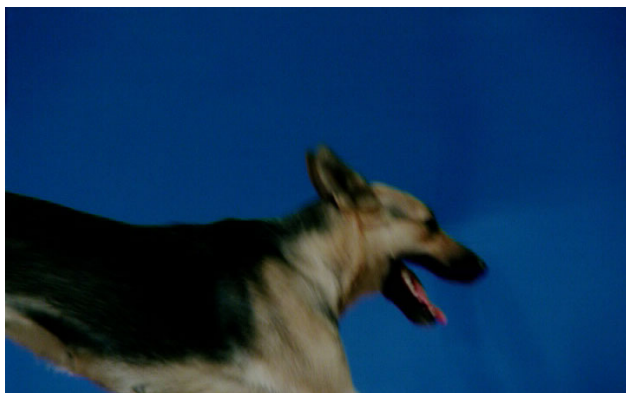
خواب گرگهای حضرت یعقوب (ع) (نامحسوس)

این خواب تعقیب کودکی توسط یازده گرگ است که در نهایت کودک به دره‌ای سقوط می‌کند. بنا به نیاز داستان مبنی بر عدم تاکید بر چهره کودک تصمیم بر این شد تا اتفاق در فضای شب حادث گردد. از آنجا که نورپردازی فضاهای لانگ شات طبیعی در شب با القای نور مهتاب و عدم حضور نورهای موضعی مشکلاتی از جمله رویت منابع نوری بکار رفته و عدم یکدستی نور در سراسر فضای تصویری را ایجاد می‌نماید، تصمیم بر این گرفته شد تا فیلمبرداری در روز انجام گردد و سپس کل سکانس به شب تبدیل شود. از آنجا که نمای حضرت یعقوب از زاویه پایین فیلمبرداری می‌شد پس نیاز به رویت ستاره‌ها هم بود، بنابر این از تکنیک تراکینگ بهره بردیم و ستاره‌ها را در نمای متحرک از حضرت یعقوب ترکیب کردیم. نکته بعدی که بسیار حائز اهمیت است عدم امکان حرکت چندین گرگ با هم در یک مسیر جلوی دوربین است که برای ساخت این نماها از تکثیر گرگها در نماهای لانگ شات و کروماکی در نماهای بسته استفاده شد. در نمای سقوط کودک به دره نیز از ادواتی جهت مهار سقوط بازیگر استفاده شد تا به او آسیبی وارد نیاید و در نهایت همه آنها در تصویر نهایی حذف گردیدند.





>>>



>>>



خواب ستاره‌های حضرت یوسف (ع) (محسوس)

در این خواب حضرت یوسف خود را در بیابانی در تاریکی می‌یابد و متوجه فرود آمدن نوری از آسمان می‌گردد. این نور قصر و تخت پادشاهی را برای آن حضرت می‌سازد و فرشتگان حضرت یوسف را دعوت به تخت پادشاهی می‌کنند و لباسش را مبدل به لباس پادشاهی می‌کنند. سپس آن حضرت متوجه فرود آمدن خورشید و ماه و یازده ستاره می‌گردد که به آن حضرت سجده می‌کنند. از نکات مهمی که در شکل دادن این سکانس وجود داشت به تصویر کشیدن سجده خورشید و ماه و ستاره بود که پس از بررسی انواع حالات ممکن جهت انتقال بهترین تصویر به این نتیجه رسیدیم که اجرایی چون خورشید و ماه و ستاره که در تصویر به شکل نور رویت می‌گردند باید برای سجده هیبت انسانی بیابند زیرا سجده مفهومی است که در هیبت انسانی برای مخاطب مفهوم خواهد بود. پس نورها به هیبتی انسانی مبدل شده و سپس سجده نمودند. تمامی فضاها بیابان سنتتیک و ساختگی است و انیمیشن فضای قصر بر اساس دکور موجود طراحی و اجرا گردیده است. هیبت‌های انسانی خورشید و ماه و ستاره نیز در فضای کروماکی فیلمبرداری شده و در پس زمینه سنتتیک نیمه بیابان و نیمه قصر با انیمیشن فرود نورها ترکیب شدند.



>>>



>>>



در جایی دیگر نیاز به ایجاد طوفانی عظیم در نمایی لانگ شات داشتیم و برای ساخت این نما انیمیشن طوفان را که با تکنیک ذره‌ای ساخته شده بود با نمای اصلی ترکیب نمودیم.



>>>



خواب شتر و سایه ابر (محسوس)

اولین مورد خواب یکی از همراهان حضرت یوسف در سفر به مصر است که آن شخص بی آنکه بداند یوسف پیامبر است در خواب می‌بیند که این کودک سوار بر شتر از بیابانی بی آب و علف زیر آفتاب سوزان درحالیکه ابری بر سرش سایه افکنده و صحرا پشت پای شترش سرسبز میشود درحال گذر است. این سکانی در چهار نما طراحی و ساخته شده که در اینجا به توضیح نماهای لانگ شات بسنده می‌کنیم.



>>>

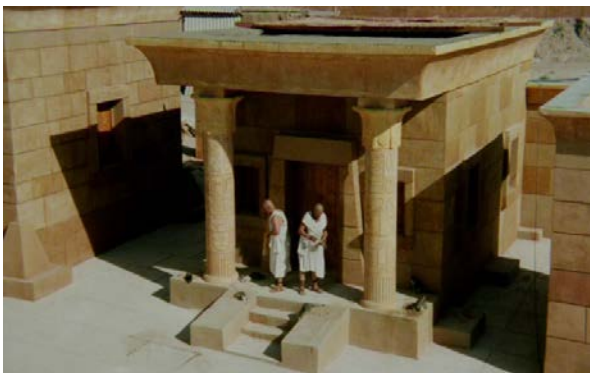


>>>



ابر انیمیشن با ساختار دو بعدی بوده و برای آنکه قصد و هدفش برای سایه افکنی بر سر پیامبر را به نمایش بگذاریم از حرکت با ساختار درونی بهره بردیم یعنی این احساس را ایجاد کردیم که ابر تحت تاثیر باد نیست بلکه خود حرکت می‌نماید. زمین ابتدا توسط بافت چمن سبز شده و سپس بوته‌های کوتاه سبز رنگ از زمین سر برآورده و بوته‌های گل و درختچه‌ها به آن افزوده می‌شوند.

مورد بعد نمای شهر و عبادتگاه گربه پرستان است که این نما از ترکیب یکی از دکورهای مصر بر روی پس زمینه‌ای از ساحل رودخانه در شهرک دفاع مقدس شکل گرفته است سپس در دور دست شهر بزرگی ایجاد و بر اطراف معبد جایجا گربه‌هایی در حال استراحت در رنگها و ابعاد متفاوت ترکیب شدند. آسمان نیز با ابری مناسب تزئین گردید. در نهایت جهت افزایش باور معبد از تصویر دو تندیس گربه در اطراف ساختمان معبد بهره بردیم.



>>>





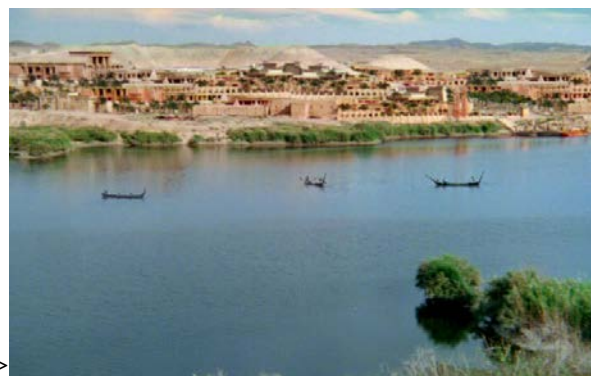
مورد بعد درج سازه عظیم اهرام ثلاثه در غرب رود نیل بود. این سازه می‌بایست بسیار بلند و عظیم دیده می‌شد که البته در طول سریال متناسب با هر نما در اندازه‌های مختلف با پس زمینه ترکیب گردیده است.



>>>

این سازه مشتمل بر سه هرم بزرگ و چندین هرم کوچک و مجسمه ابوالهول بود که بسته به جهت نما از چپ یا راست درست روبروی اسکله قرار دارد.

مورد بعد تکثیر نمای لانگ شات شهر طبس در مصر باستان است. تکثیر ساختمانهای شهر، حذف سوله‌های اضافی در نمای اصلی، اصلاح رنگ آب رودخانه نیل و درج چند قایق کوچک بر روی رود و ابرها در آسمان از موارد قابل ذکر است.



>>>



>>>



در بازار برده فروشها فرشته بر حضرت یوسف ظاهر می گردد و دیگران حضور فرشته را حس نمی کنند. در این وضعیت فرشته از میان جمعیت از میان دیگران عبور می کند و جلو می آید که این پلان بدون استفاده از پرده آبی طراحی و با روش رتوسکوپی ساخته و ترکیب گردیده است.



>>>



در دو نمای دیگر که فرشته ظاهر می گردد، یکبار بر روی نخلها در شب و بار دیگر در فضای ذهنی حضرت یوسف کنار درختی که از آن شکوفه می ریزد نمایان می گردد.



>>>



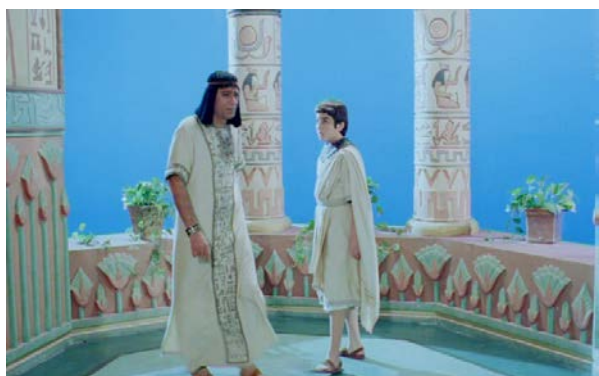
>>>



نماهای متفاوتی از بالکن قصر زلیخا که در چندین سکانس روز و شب بکار رفته است. فضای خارج بالکن کاملاً کروماکی بوده و نمای بیرون بالکن بطور کامل در چندین لایه از درختها، رود نیل، کوهها، اهرام و آسمان ابری روز یا شب شاخته و ترکیب گردیده است.



>>>



>>>

نمای بیرونی زندان زاویرا در روز و شب که سوله‌های صنعتی در اطراف آن حذف و آسمان شب، ماه و آتشدانها به زندان اضافه گردیده است.



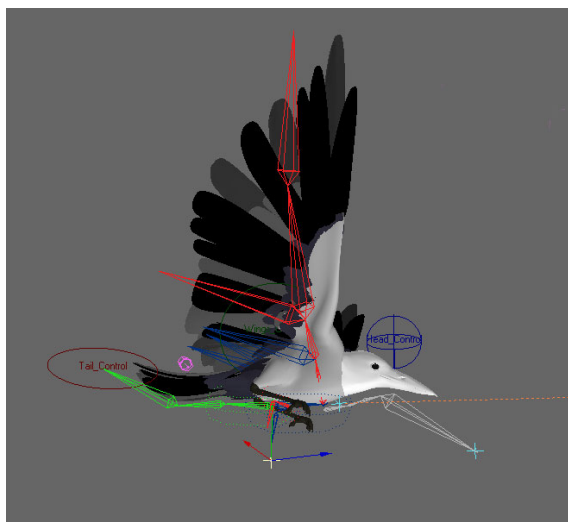
>>>



یکی از زندانیان همراه حضرت یوسف در خواب می بیند که سبدی از نان بر سر دارد و پرندگان از آن سبد نان میخورند، حضرت یوسف خواب زندانی را تعبیر می کند و در بیداری زندانی بر سردار مجازات آویخته شده و پرندگان از سرش تغذیه می کنند. از آنجا که در ادامه داستان قرار بود پرندگان از سر زندانی آویخته تغذیه کنند کلاغ بعنوان پرنده مناسب این نقش انتخاب شد. و چون کلاغ به هیچ وجه تحت کنترل نبوده و امکان فیلمبرداری از مجموعه کنترل شده ای از آنها وجود ندارد، تصمیم گرفتیم تا آنها را بطور سه بعدی بسازیم و متحرک کنیم. با فیلمبرداری از چند کلاغ نمونه هایی از جنس بال و پر و حرکات داخلی و بال زدن آن را ثبت کردیم و ابتدا مدلی کاملاً سه بعدی منطبق بر کلاغ سوژه ساختیم و با پره های نمونه برداری شده از خود کلاغ مدل سه بعدی را جنسیت دادیم. جنسیت شامل لایه های رنگی و واکنشی به نور بودند تا پرها در زوایای مختلف همان تاثیرپذیری واقعی را نسبت به نور داشته باشند.



سپس مدل استاتیک ساخته شده را برای حرکات درونی متناسب کردیم. برای این منظور اسکلتی مشابه اسکلت پرنده در درون آن کار گذاشتیم تا کلاغ ما بتواند بالهایش را باز و بسته کند، سرش را حرکت دهد، منقارش را باز کند و ...



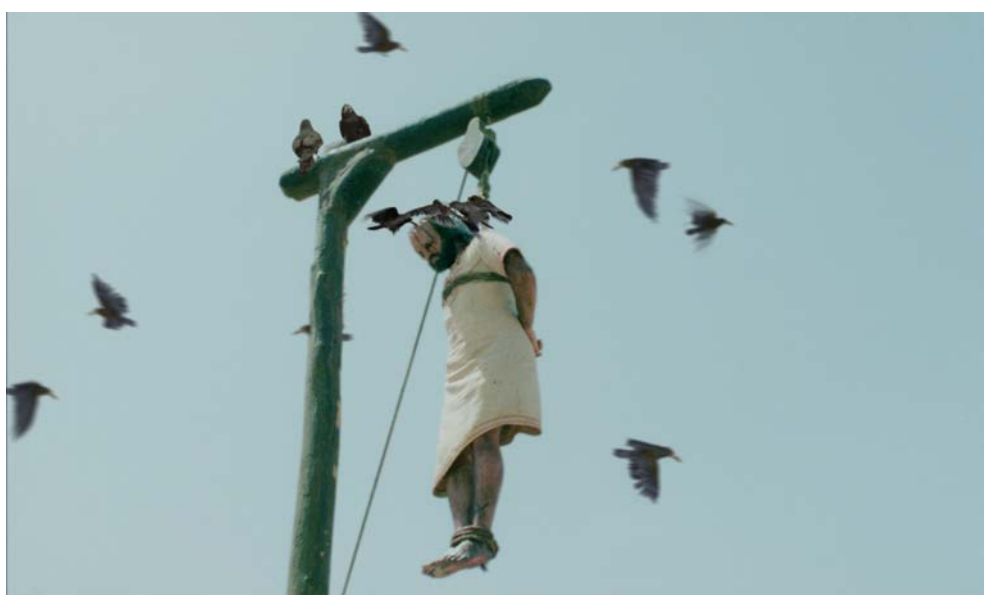
سپس بر اساس حرکاتی که از کلاغ بر چشم بیننده آشناست کلاغ را متحرک نموده و در نماهای مورد نیاز تعدادی از آنها را در کنار هم پرواز دادیم.



موضوع مهم در مورد پرواز کلاغها این بود که همچون تمام حرکات آشنا برای چشم بیننده این پرواز باوجودیکه حقیقی نیست ولی باید واقعی به نظر برسد و بیننده کلاغ را غیرواقعی یا جدا از صحنه نبیند و از سوی دیگر هیچیک از کلاغها مشابه دیگری بال نزنند و تکرار در حرکات آنها ساختار طبیعی داشته باشد. از این رو حرکت هر کدام از کاغها مستقل و جدا از دیگری ساخته شد.



مورد مهم دیگر در تمام انیمیشنهای فتورئالاستیک باید مورد توجه قرار گیرد نورپردازی است. همانطور که در قسمتهای ابتدایی ذکر شد برای باور پذیری بیشتر سوژه سنتتیک به نمای رئال باید از نور محیط اصلی الگوبرداری شده و در نمای انیمیشنی همان خصوصیات از جمله نوع، جهت، شدت و رنگ نور برای نورپردازی سوژه سنتتیک بکار گرفته شود.



خواب گندم‌ها

خواب گندم یکی از خوابهای اصلی در سریال حضرت یوسف است. فرعون در خواب می‌بیند که هفت گندم زرد هفت گندم سبز را بیمار و نابود می‌کنند. از آنجا که گندمهای زرد حس گندم رسیده را دارد برای انتقال حس بیماری و قحطی از گندمهای رنگ پریده و کم دانه استفاده شده تا این حس منتقل شود. مدل سه بعدی گندم‌ها با جزئیات بالا ساخته شدند و جنسیت گندم از نمونه‌های واقعی استخراج شده و مدل سه بعدی گندم با جنسیت کامل تکمیل گردید. از آنجا که این گندم‌ها باید حرکت کرده و بدور یکدیگر می‌پیچیدند نیازمند اسکلتی حرکتی بودند. که این اسکلت به ساختار مدل آنها اضافه گردید. و مورفهای حرکتی که جهت ایجاد حس نسیمی ملایم برای دور شدن از ایستایی گندم‌ها و افزایش باورپذیری به نما اضافه گردیدند. در پایان سکانس نیز انیمیشن ذره‌ای برای نابودی کلیه گندم‌های بیمار بکار رفته است.



خواب گاوها



آسمان شب: در این پلان ماه در آسمان پرستاره همراه با ابرهای نازک و متحرک به صورت انیمیشن فتورئالیستیک ساخته شدند. از آنجا که امکان فیلمبرداری همزمان ماه و ستاره‌ها با دو دیافراگم متفاوت وجود ندارد این روش را برای ساخت این نما بکار بردیم.



نیل: در دو نما رودخانه نیل نیاز به دستکاری داشت، یکی در نمای بیرون زدن آب از مرکز نیل و دیگری نمای فرو رفتن آب نیل و خشک شدن آن. در بخش اول حرکت موجهای روی نیل با استفاده از ترکیب سه بعدی تکثیر و برجسته شدند و در نمای فرو رفتن آب بخش گود رودخانه بصورت انیمیشن سه بعدی ساخته و با نمای اصلی ترکیب گردید و بستر رودخانه نیز از ترکیب نماهای موجود دیگر ساخته و در زیر انیمیشن آب به نمای اصلی اضافه گردید.



گاوهای چاق:

سه گاو چاق در زمان تولید در نماهای مستقل فیلمبرداری شدند و در نمای روبرو در کنار هم ترکیب شدند تا به تعداد هفت گاو در یک نما برسیم. از آنجا که نماهای موجود دارای حرکات ناخواسته بودند مجبور به حذف حرکت دوربین در آنها شدیم تا بتوانیم ترکیب درستی را بدست آوریم.



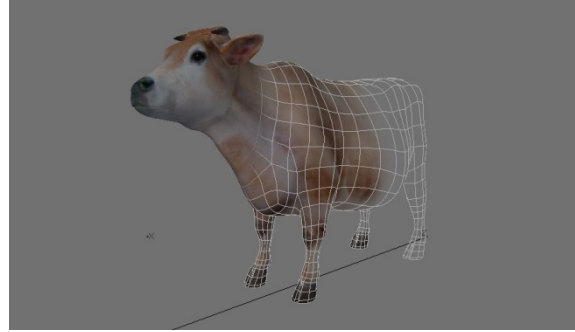
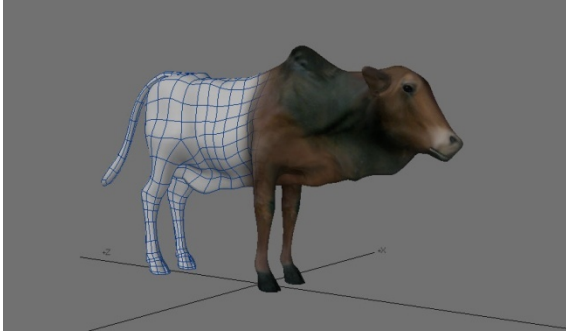
گاوهای بد:

گاوهای بد از لحاظ جنس مشتمل بر دو بخش هستند. بخش اول رئال است که گاوهای هستند که از زیر خاک سربرون آورده و خودنمایی می‌کنند و بخش دوم گاوهای انیمیشنی هستند که گاوهای چاق را می‌بلعند. اینجا درمورد گاوهای انیمیشنی و مراحل ساخت آنها صحبت می‌کنیم.

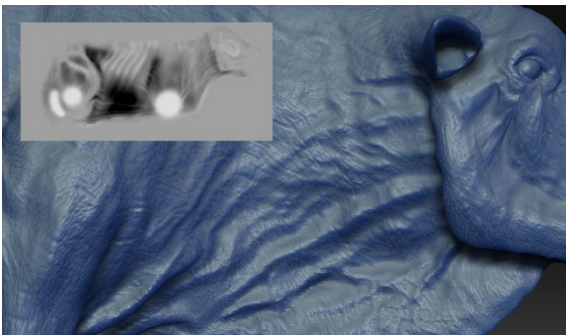
گاوهای انیمیشنی: (Geometry)



برای ساخت مدل سه بعدی گاوهای لاغر از ترکیب نماهای موجود به تصویر روبرو دست یافتیم و سپس مدل سه بعدی را از روی تصویر موجود طراحی کردیم. مدل گاو خوب را نیز به همین روش ساختیم.



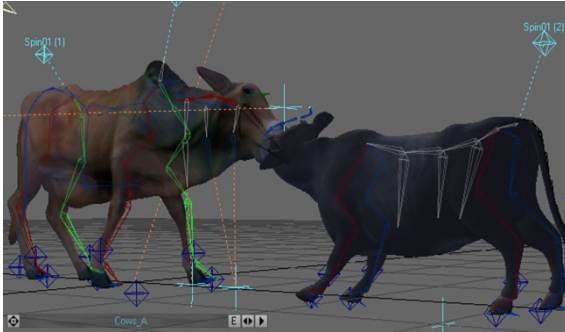
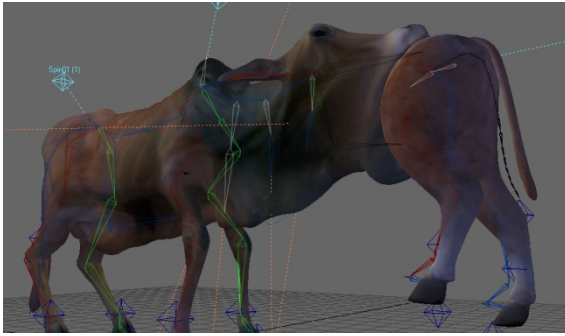
جنسیت مدل‌های سه بعدی: (Material)



مدل‌های سه بعدی نیاز به جنسیت مناسبی داشتند تا با گاوهای زنده هماهنگی لازم را بدست آورند بنابراین در ابتدا از جنسیت موجود در نماهای زنده فیلمبرداری شده نقش پوست گاوها را بطور مستقل ساختیم و بر روی مدلها با تکنیک UV درج نمودیم. برای ایجاد جزئیات برجستگیها و فرورفتگیهای پوست

گاوها از Displacement Mapping و از آنجا که پوست گاو از جنس چرم است و در زوایای متفاوت به نور پاسخ متفاوتی میدهد برای ایجاد حس چرمی بودن پوست گاو از روش Normal Mapping بهره بردیم. از آنجا که لازم بود گاوهای لاغر بسیار ترسناک به نظر برسند برای ایجاد دنده‌های زیر پوست روشهای ذکر شده بسیار کارآمد بوده و ناممکن را ممکن نمودند.

متحرک سازی بلع گاوها: (Rigging & Animating)



پس از اتمام مراحل مدل‌سازی گاوهای چاق و لاغر (Geometry) و اتمام مرحله جنسیت (Material) نوبت به متحرک‌سازی رسید. این مرحله مشتمل بر دو بخش مورف (Morph) و اسکلت‌سازی (Rigging) است. از آنجا که بلعیدن شدن گاوی توسط گاو دیگر اتفاقی غیر واقعی و سورئال است برای ایجاد حس لازمه هر پلان از این سکانس بطور مستقل اسکلت گذاری و متحرک‌سازی گردید. اسکلت بندی گاوها بر پایه اسکلت آناتومیک گاو با تغییراتی بر اساس نیاز متحرک‌سازی اجرا گردیده و حرکات اسکلتی با حرکات ارگانیکی مورف دهان و چینهای پوستی زیر گردن ترکیب و در نهایت به حرکات دلخواه رسیدیم.

روز به شب و غبار:



تمامی پلانهای سکانس گاوها از این روش بهره بردند یعنی تمامی نماها از نور روز به شب تبدیل شده‌اند و سپس جابجا روی نماها غبار و مه اضافه شده که به سلیقه کارگردان کم و زیاد شده است.

تغییر فضا چه بصورت واقعی چه غیر واقعی از مواردی است که در سریال حضرت یوسف (ع) کاربرد زیادی داشته است. در این موارد بر حسب نیاز لوکیشنهای واقعی دخل و تصرف‌هایی در تصاویر اعمال گردیده است که مواردی از آنها را در اینجا مرور می‌کنیم.

حیات معبد از مواردی است که در آن بنا به نیاز صحنه پس زمینه ورودی حیات بطور مجازی ساخته و از روش کلید رنگی (کروماکی) برای درج پس زمینه استفاده کردیم.



در مجموعه پلان های حیاط معبد برای حفظ حس صحیح حرکت، با بهره بردن از تکنیک تراکینگ، حرکت دوربین و لنز استخراج شد و با دوربین مجازی نرم افزار ترکیب کننده هماهنگ گردید تا فضای ترکیب شده دارای حرکت صحیح و یکپارچه باشد، سپس با تکنیک اصلاح رنگ در سطح لایه ها پس زمینه و پیش زمینه با هم هماهنگ گردیدند.



در پلان تکثیر جمعیت در خیابان مجسمه های سنگی هم برای تکثیر جمعیت از تراکینگ دوربین و رتوسکوپی استفاده نمودیم و پس از اتمام تکثیر جمعیت اجزای دیگری چون کشتیها را نیز به رودخانه اضافه کردیم.



مجموعه پلان هایی که در آنها اهرام به رودخانه اضافه شد، نیز از موارد بسیار مشهود در ترکیب نماهای رودخانه نیل است. در این پلانها نیز با روش تراکینگ حرکت دوربین و نوع لنز هر نما استخراج گردید و پس از اصلاح رنگ و نور در سطح لایه های تصویری ترکیب انجام گردید. از آنجا که در بیشتر نماها سوژه هایی در پیش زمینه اهرام از جمله بازیگران یا کشتی در حال حرکت بودند با استفاده از تکنیک رتوسکوپی اهرام پشت سر سوژه های پیش زمینه با نمای اصلی ترکیب گردید.



نمای ورود دزدان در اسکله یکی از نماهای سخت در این مجموعه نماها بود که بواسطه حرکت پیچیده دوربین و محو بودن اجزای لانگ شات و درشت بودن سوژه‌های پیش زمینه، تراکینگ و ترکیب اهرام و قایقها نیاز به بارها آزمون خطا داشت.



درمورد نماهای شب اهرام، پس از اصلاح نور شب و درج اهرام در موقعیت خود نیاز به ایجاد انعکاس تصویر اهرام در رودخانه نیز مشهود گردید که برای افزایش باورپذیری نماهای مورد نظر الزامی بود.



در سکانس توبه حضرت یوسف (ع) که بروش کروماکی فیلمبرداری شده بود، از روش **Matte Painting** بهره بردیم تا فضای مورد نظر را در چندین زاویه نقاشی کنیم و پس از ترکیب نما برای القای حس عدم توازن در موقعیت، در لنز مجازی تغییراتی را اعمال نمودیم تا حرکت در این فضا نامتعادل باشد. با انیمیشن ذره‌ای نیز ذراتی معلق به اتمسفر اضافه کردیم تا سکون و مردگی در فضا احساس گردد.



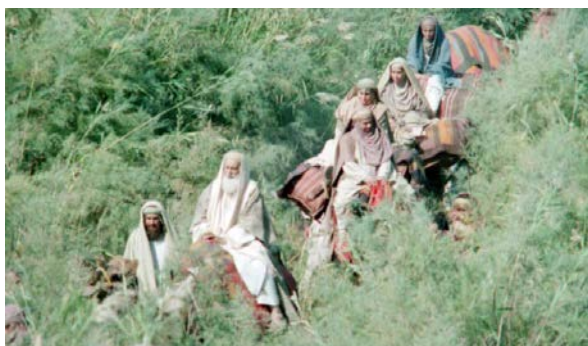
در چند نمای مستقل و مرتبط حضور فرشته در ابرها نیز از مواردی است که نماها بصورت کروماکی فیلمبرداری شده و سپس در چندین لایه ابرهای متحرک در فضای سه بعدی با نمای اصلی ترکیب گردیده است. در این نماها پس از ترکیب نیاز به اصلاح رنگ در سطح لایه‌های مستقل بسیار ضروری بود تا ترکیب نهایی دارای عمق و بعد مناسب باشد.



مجموعه نماهای سیلوها که در این نماها سیلوها تکثیر شده و بنا به نوع پلان از تراکینگ دوربین و روتوسکوپی برای برش اجزای متحرک پیش زمینه استفاده گردیده است. برای حفظ یکپارچگی در ساختار سیلوها و هماهنگی بین سیلوهایی واقعی و مجازی، در هر نما از سیلوهایی موجود همان نما برای تکثیر بهره بردیم که این روش در افزایش باورپذیری نماها بسیار کارآمد بود.

بخش خشکسالی

در قسمتهای انتهایی مجموعه در بسیاری از نماها نیاز به خشک کردن گیاهان و درختان برای تقویت حس خشکسالی بود و اینکار توسط جلوه‌های بصری انجام گردید که از نوع نامحسوس بشمار میرود. برای اینکار کلیه اجزای حرکتی و اشخاص از نماها بطور مستقل تفکیک گردیدند و رنگ سبز گیاهان به رنگ زرد تبدیل گردید.



باورپذیری در جلوه‌های بصری سریال یوسف (ع)

میزان محسوس بودن جلوه‌های محسوس و نامحسوس بودن موارد نامحسوس، معیار چگونگی کیفیت اجرای جلوه‌های بصری این سریال یا هر جلوه‌بصری دیگر است. در خوابهای سریال تاکید و تعلیق مد نظر بوده تا مفاهیم استعاره‌ای به تاکید محسوس باشند و در دکورها و نماهای زنده هدف نامحسوس بودن بوده که تمام تلاش برای این هدف انجام گردیده است. در اینجا لازم می‌بینم که از کلیه کسانی که در این مجموعه مشوق و مشاور مهربان ما بودند صمیمانه تشکر و قدردانی کنیم و با تاکید اشاره کنیم که این مجموعه جلوه‌های بصری همانند مابقی بخشهای سریال تمام و کمال با نیرو و تجربه‌های داخلی شکل گرفته و خدا را سپاسگزاریم که به سلامت به انتها رسید. ولی چه کس میتواند بگوید که این انتهای راه است؟! و مشخص است که حمایت‌های مدیریتی کلان امکان رشد این صنعت را در جهت بالندگی روز افزون سینمای ایران فراهم نمود و از خروج فرصت‌های تجربه و رشد به بهانه‌های گوناگون از مملکت جلوگیری خواهد نمود. آنچه باز نمی‌گردد فرصت است.