

ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΦΙΓΟΥΡΕΣ **ANIME**

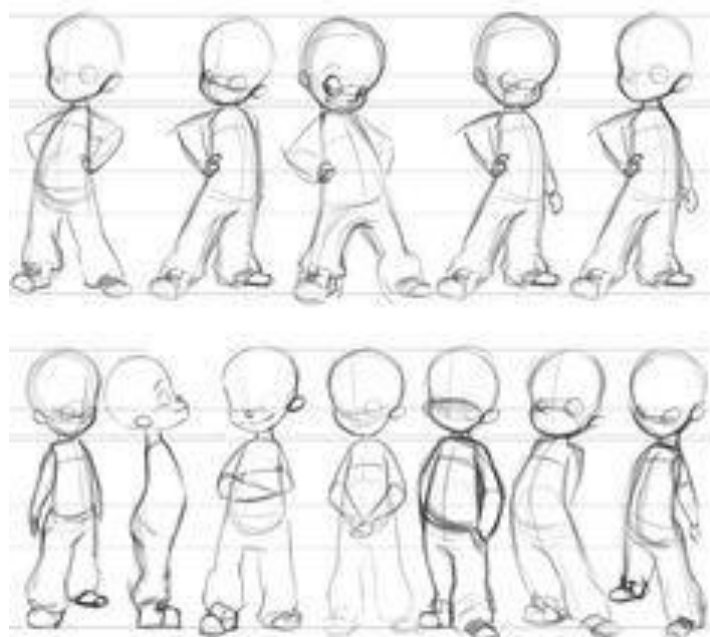


Η τέχνη των ANIME είναι ένας ξεχωριστός, ιδιαίτερος και συναρπαστικός κόσμος. Ήδη πάνω στη τέχνη αυτή, χτίστηκε μια ολόκληρη βιομηχανία που ξεκίνησε από την Ιαπωνία (3^ο εθνικό της προϊόν προς μαζική εξαγωγή, μετά από τα αυτοκίνητα και τα ηλεκτρικά είδη!) και σταδιακά –κερδίζοντας τις καρδιές μικρών και μεγάλων – επεκτάθηκε σε όλες τις χώρες.

ANIME κινούμενα σχέδια, ANIME manga-books (κόμικς), ANIME κούκλες –φιγούρες, ANIME στυλ ενδυμάτων, ANIME μπρελόκ, κ.τ.λ. και ο κατάλογος δεν έχει τελειωμό. Τόσο δημοφιλή είναι!

Όσο εντυπωσιακός κι αν είναι ο κόσμος των ANIME, άλλο τόσο δύσκολος είναι για να κατορθώσεις τη δημιουργία ακόμα κι ενός απλού σχεδίου ANIME. Ουσιαστικά, **πρόκειται για ολόκληρη σχολή**. Και όντως, σήμερα, υπάρχουν σε όλον τον κόσμο εξειδικευμένες σχολές για σπουδαστές που επιθυμούν να γίνουν επαγγελματίες σχεδιαστές ANIME.

Το παρόν κείμενο μαθήματος, θα προσπαθήσει να σας εισαγάγει στα πρώτα βήματα ΣΧΕΔΙΟΥ ΦΙΓΟΥΡΑΣ ANIME. Κι εάν εξ αρχής σας φαίνεται δύσκολο έως... ακατόρθωτο, στη πραγματικότητα δεν είναι. Αρκεί να οπλιστείτε με όρεξη για εργασία, υπομονή, προσήλωση και επιμονή –σύντομα θα διαπιστώσετε ότι μπορείτε άνετα στη πορεία, να κατορθώσετε το μικρό αυτό «θαύμα»: **σχεδιάζω δική μου ANIME ΦΙΓΟΥΡΑ και με δική μου ευχαρίστηση!**

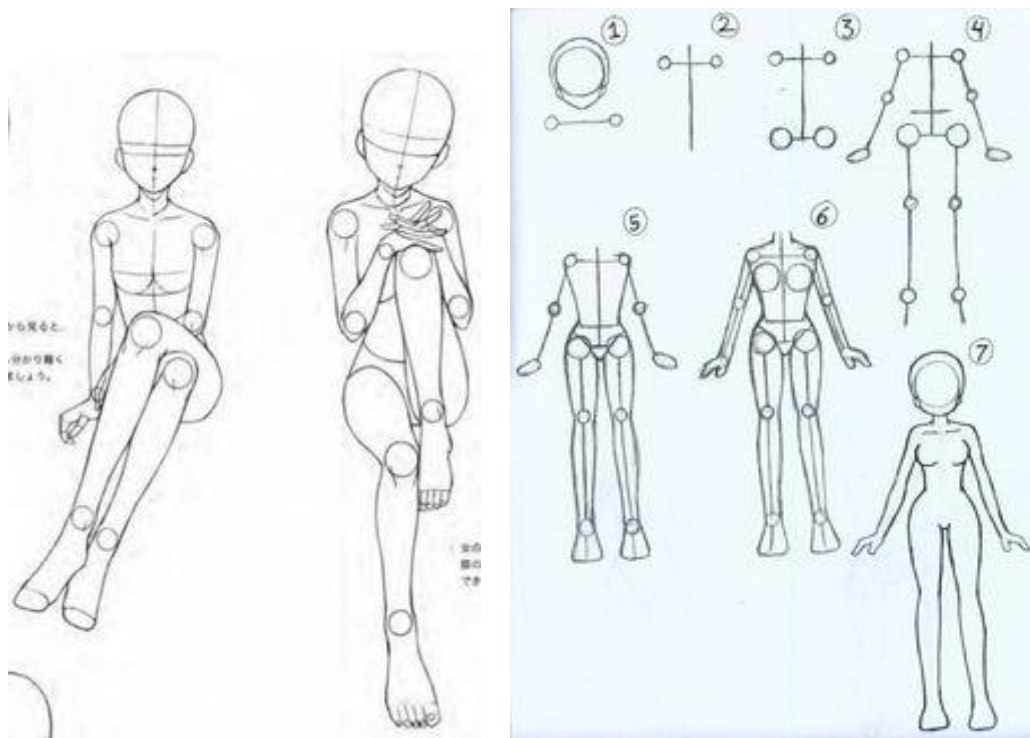


Προϋπόθεση ασφαλώς, η σχετικά καλή γνώση της ανθρώπινης ανατομίας. Σε περίπτωση που δεν έχετε ήδη εξασκηθεί στον τομέα αυτό, υπάρχουν **online μαθήματα** του πως μπορεί κανείς να εξασκηθεί σε αυτό. Θέλει λίγο χρόνο διαρκούς εξάσκησης, αλλά θυμηθείτε πως αξίζει και με το παραπάνω τον κόπο! Πιάστε μολύβι και χαρτί και ξεκινήστε πιάνοντας είτε ένα παράδειγμα σαν την εικόνα πάνω είτε ψάχνοντας για την «ιδανική» για σας φώτο από το διαδίκτυο...

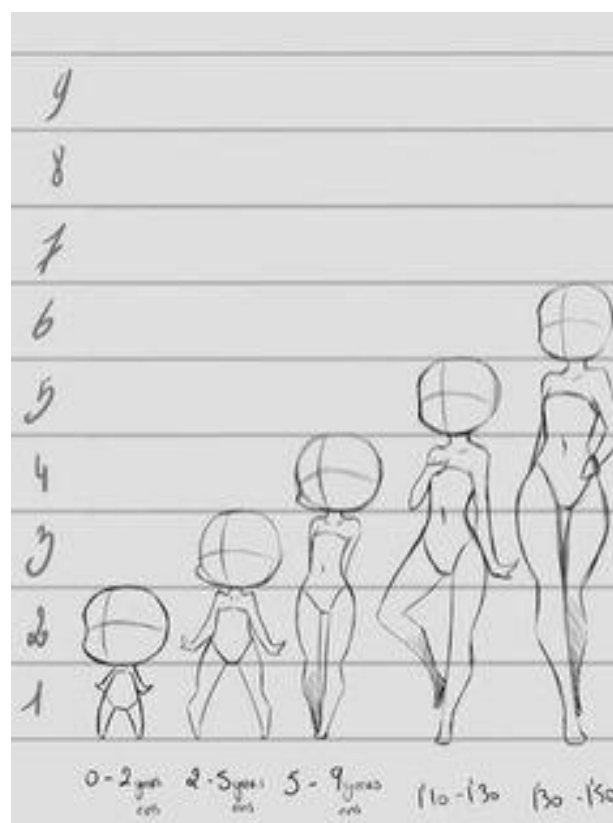
Σώμα, κεφάλι, μέλη σώματος, κοκ. Και σιγά σιγά ξεκινάμε να μπαίνουμε στο ψητό! Αρκεί να έχετε υπόψη σας, καθ' όλη τη διαδικασία αυτή, πως **ΔΕΝ ΠΡΕΠΕΙ να απογοητευτείτε!** Ουδείς –*ακόμα και οι ίδιοι οι τωρινοί επαγγελματίες του είδους* – δεν έμαθε από πρώτη μέρα την Τέχνη αυτή. Δώστε χρόνο στον εαυτό σας για εξοικείωση...



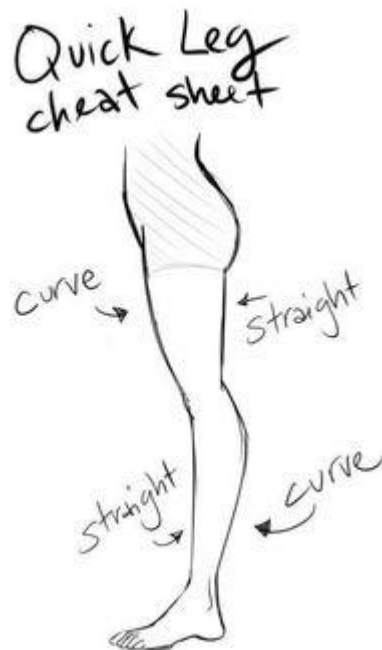
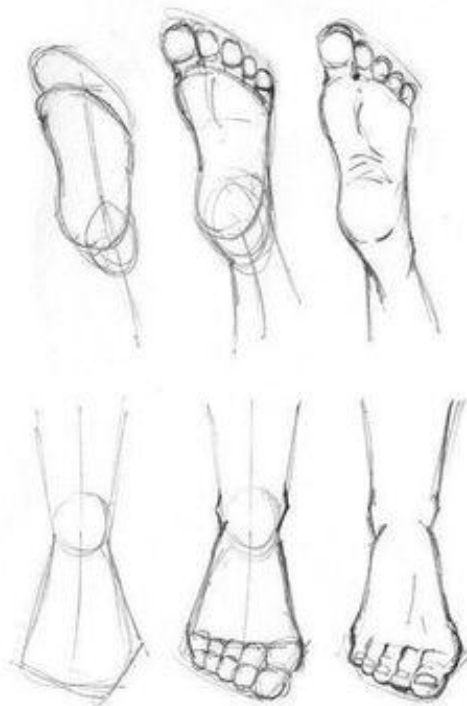
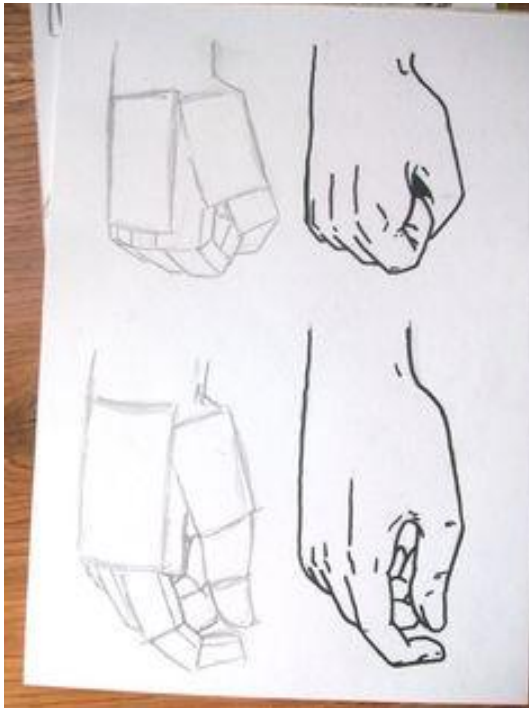
Ουσιαστικά, εδώ ισχύουν οι ίδιοι σχεδιαστικοί κανόνες του μαθήματος «ΑΝΘΡΩΠΙΝΕΣ ΑΝΑΛΟΓΙΕΣ –ΑΝΘΡΩΠΟΜΕΤΡΙΑ» (ή σε σχετικό **pdf** ή σε **online tutorials** /you tube που μπορούν να βρεθούν στο διαδίκτυο). Η διαφορά είναι πως η μελέτη γίνεται στο περίγραμμα περισσότερο και λιγότερο στις φωτοσκιάσεις / τονικές διαβαθμίσεις.



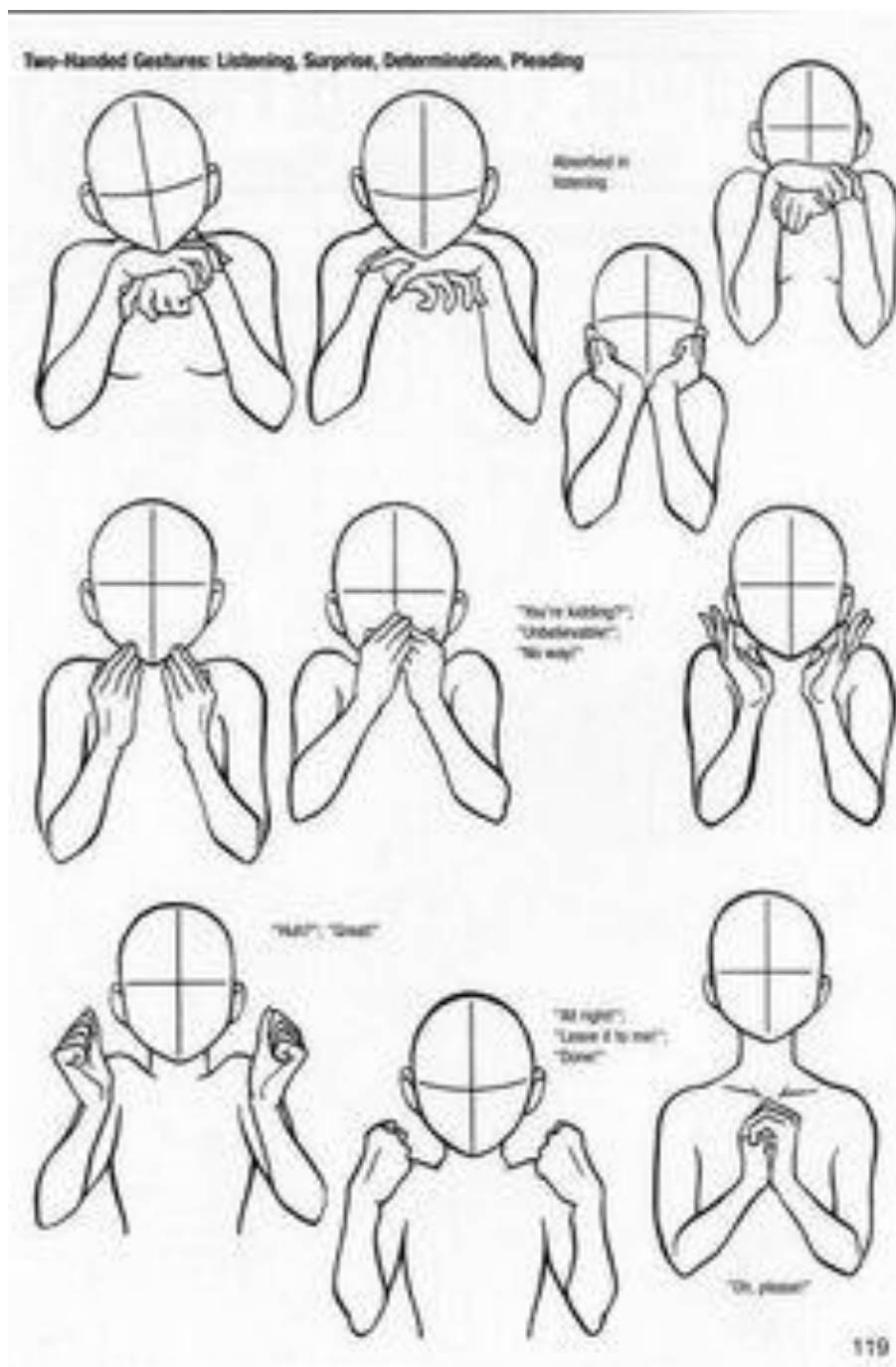
Επιπλέον, λόγος παραπάνω για τέτοια γνώση, είναι και οι διαφοροποιήσεις στον τύπο της ανθρώπινης ανατομίας (φύλο, ηλικία, ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, κ.τ.λ.).

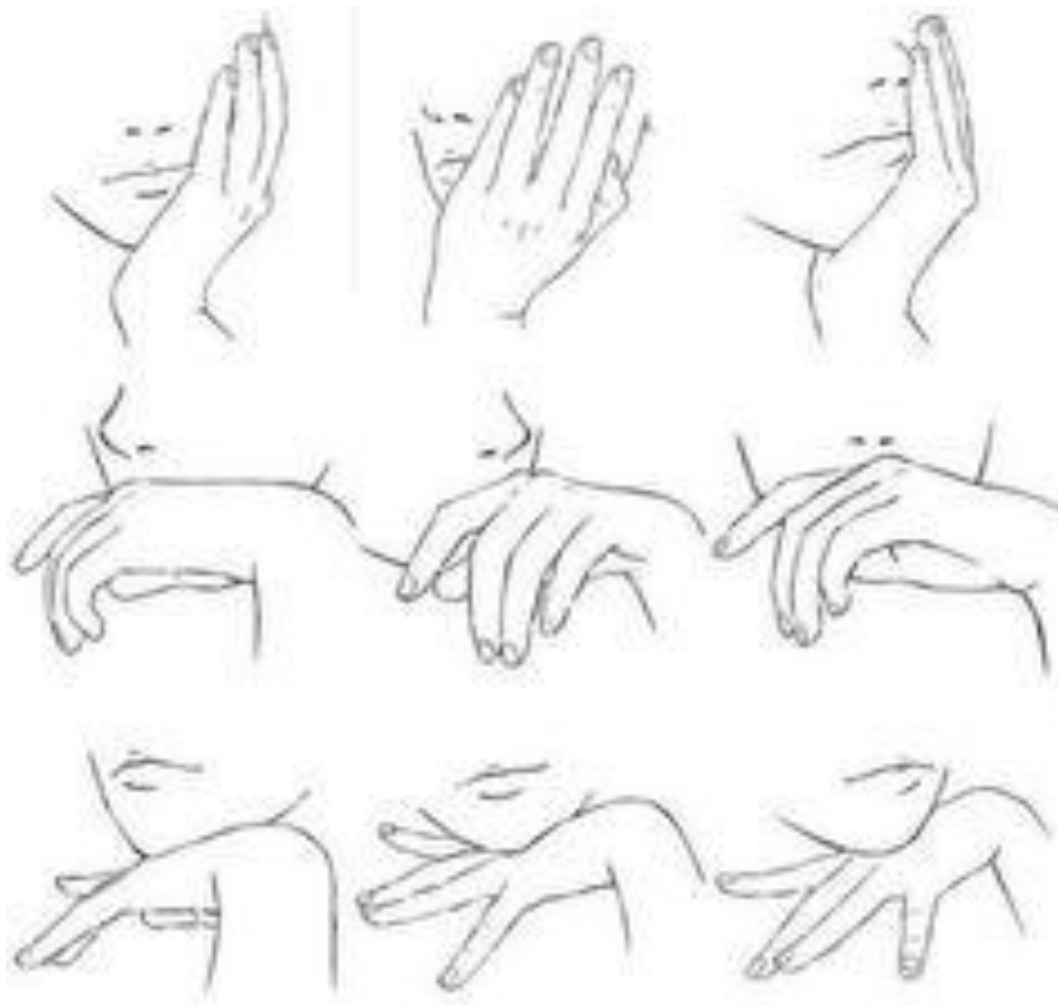


Μια καλή εξάσκηση απαιτείται και στο σχεδιασμό **των ανθρώπινων μελών** (π.χ. χέρια, πόδια, δάκτυλα, κορμός, λαιμός). Εάν κάτι χαρακτηρίζει το σχέδιο φιγούρας ANIME, αυτό είναι η ευελιξία και η μεγάλη πλαστικότητα που επιτυγχάνεται με ελάχιστες γραμμές:



Λόγω της πολυπλοκότητας του συγκεκριμένου θέματος, μπορείτε εδώ να εξασκηθείτε από διάφορες φώτο (όπως η κάτωθι), από μια πόζα του εαυτού σας μπροστά σε καθρέφτη, από μοντέλο του περίγυρού σας, κ.τ.λ.. **Η ανάπτυξη της σχεδιαστικής δεξιότητας** είναι καθοριστική για την επιτυχία ενός πειστικού σχεδίου φιγούρας ANIME:

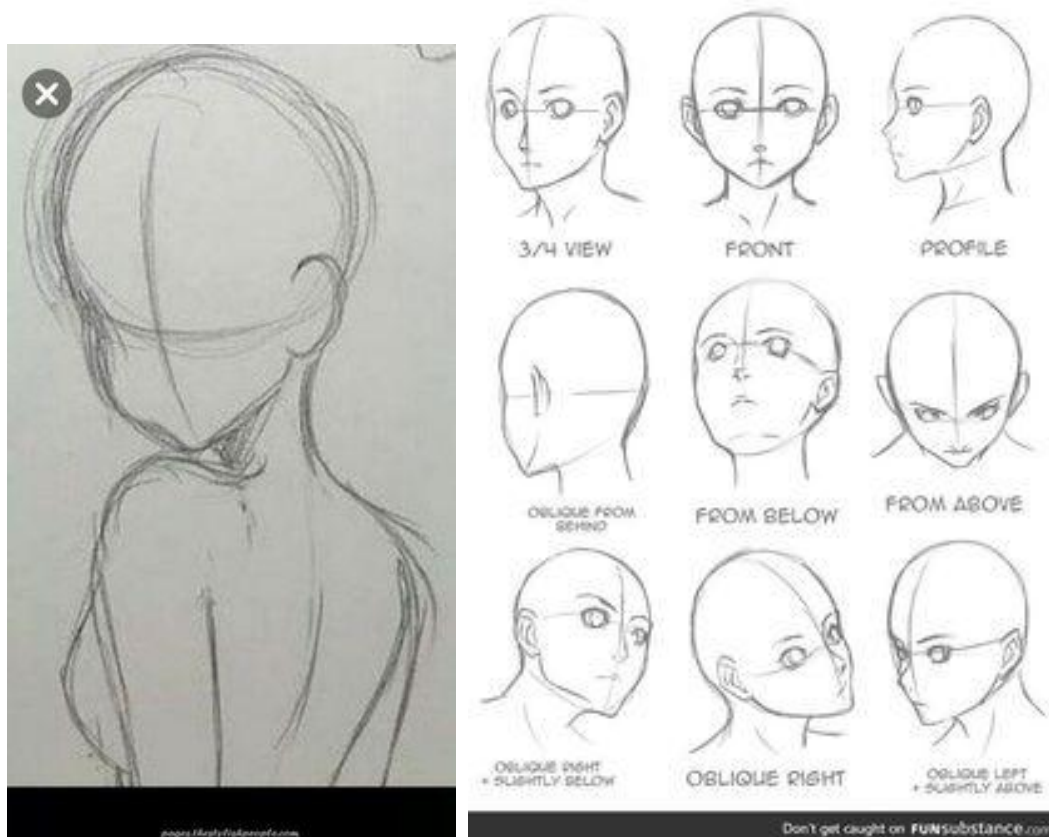




Χάρη στην ανάπτυξη της σχεδιαστικής αυτής δεξιότητας, μπορείτε να προσδώσετε **εντυπώσεις συναισθημάτων** στο σχέδιο ANIME σας.



Αφού εξασκηθούμε στα ανωτέρω, μπορούμε να προχωρήσουμε στο προκείμενο –και πιο χαρακτηριστικό της τέχνης του ANIME/MANΓKA – **το ανθρώπινο πρόσωπο:**

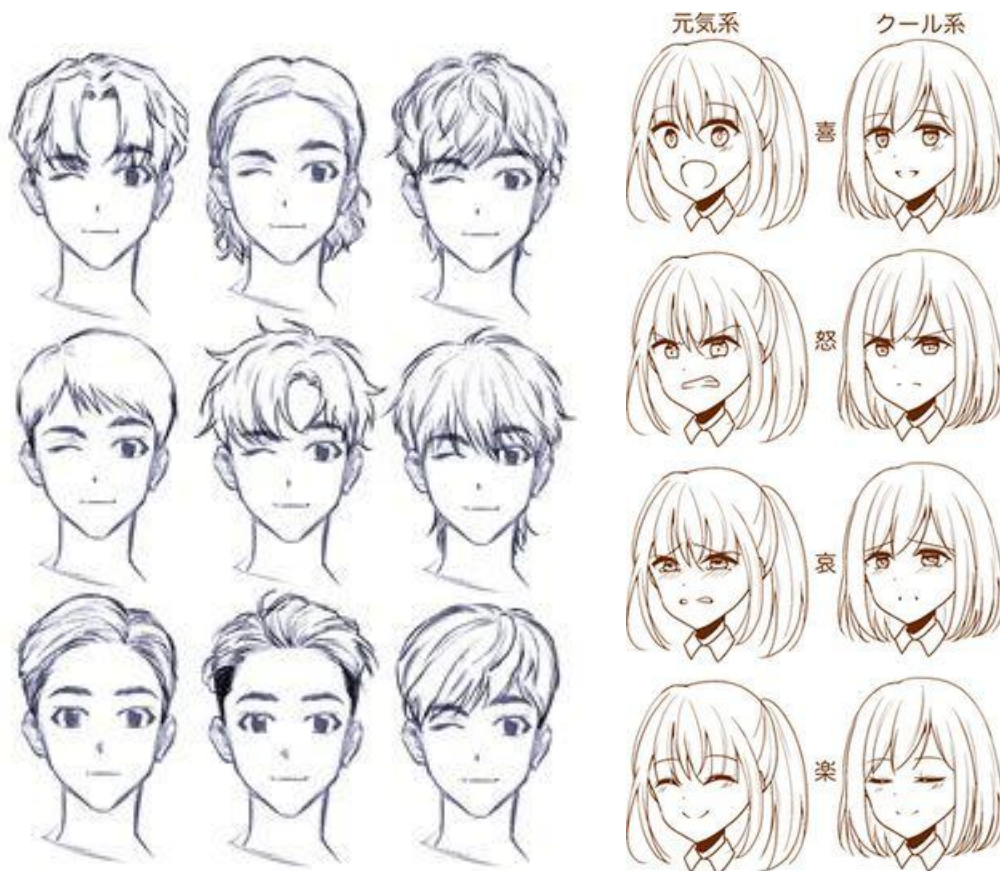


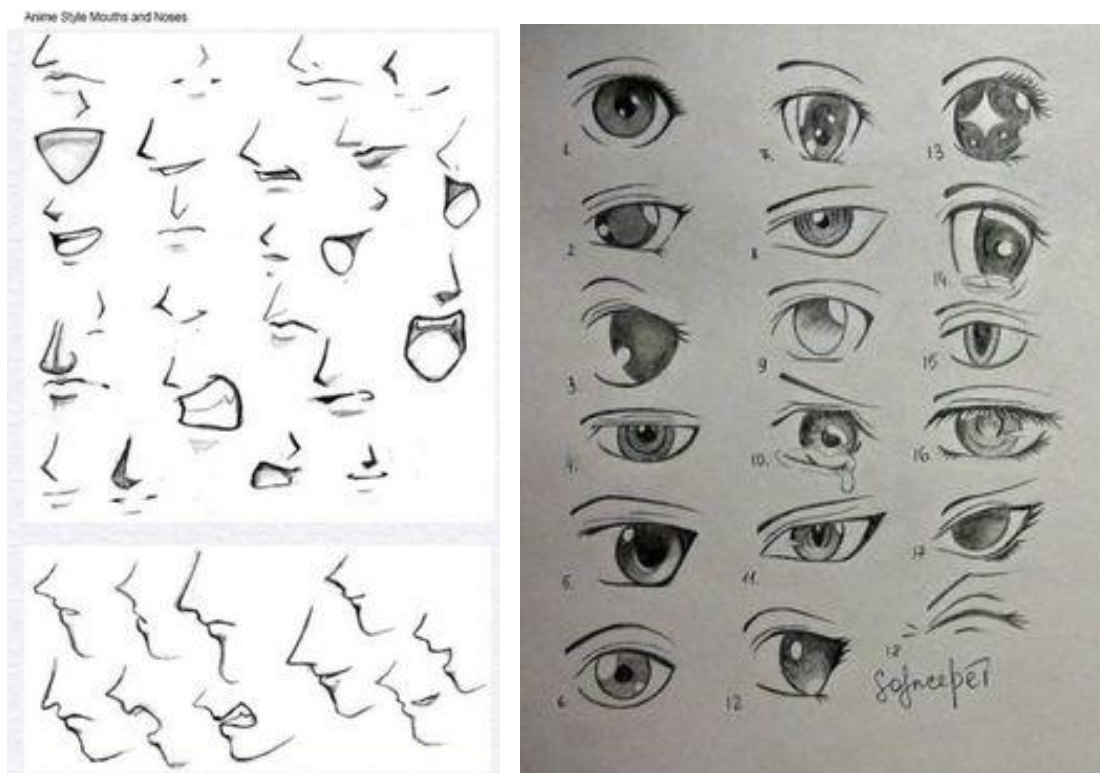
Πράγματι, με μια ματιά είτε στο διαδίκτυο είτε σε μάνγκα περιοδικά ή καρτούν που διαθέτουμε σπίτι μας, διαπιστώνουμε τα εξής χαρακτηριστικά: **μεγάλα εκφραστικά μάτια, υποτυπώδη σχέδιο μύτης και στόματος, αδιόρατες γραμμές φρυδιών, κ.τ.λ..**

Μοιάζει εύκολο. Και είναι. Απλά η όλη μοναδική δυσκολία –ίσως- είναι το να δημιουργήσουμε ένα συγκεκριμένο πρόσωπο να αποκτάει, σχεδιαστικά, **διαφορετικές εκφράσεις συναισθημάτων**. Εξυπακούεται πως κι αυτό το επιτυγχάνουμε με διαρκή εξάσκηση στο σχέδιο μας.

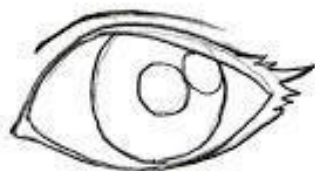


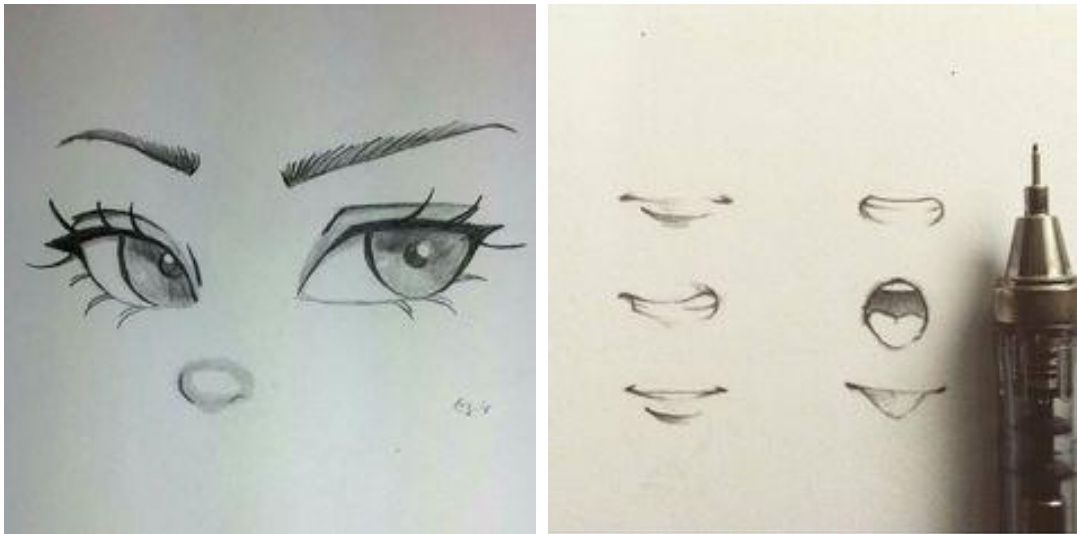
Και εδώ πάλι, μπορούμε να πάρουμε τα σχετικά πρότυπα από τον άμεσο περίγυρο μας –πρόκειται για μια *ιδιαίτερα διασκεδαστική διαδικασία*, που για πολλούς σχεδιαστές ANIME αποτελεί το καλύτερο σημείο της όλης διαδικασίας δημιουργίας ANIME φιγούρας:



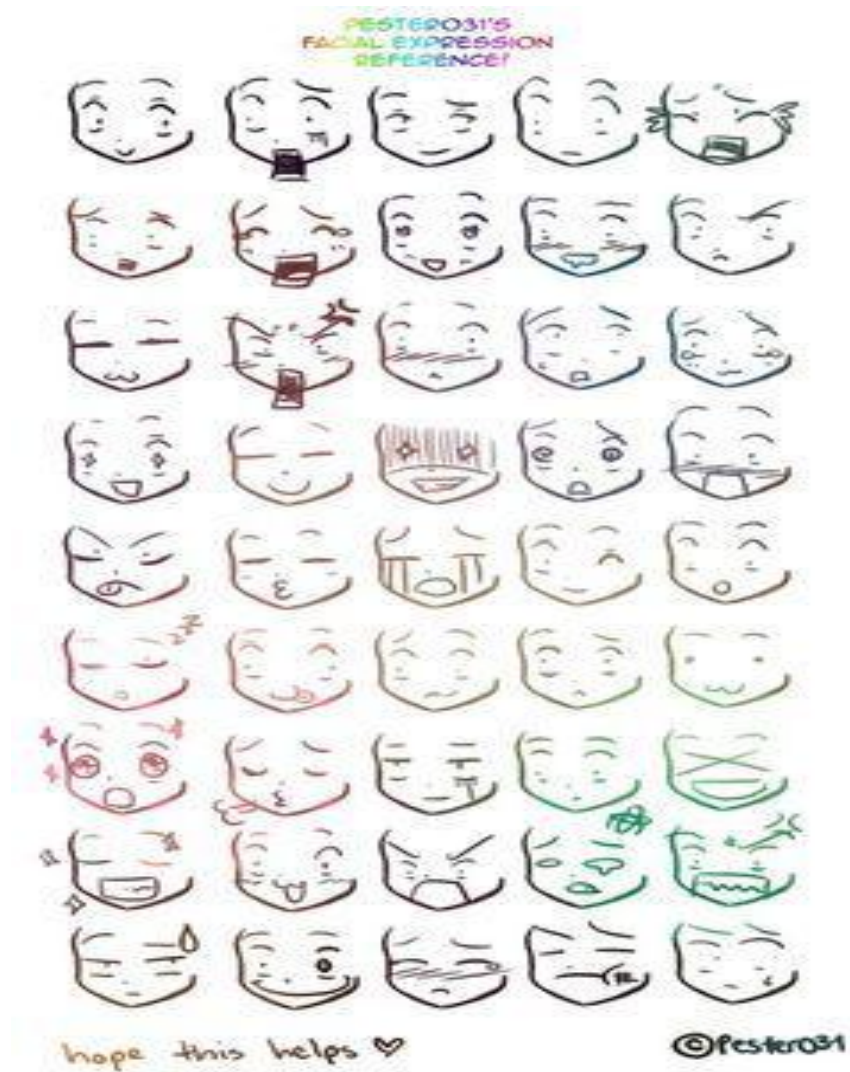


Προσπαθούμε διαρκώς να **δουλέψουμε πάνω σε παραλλαγές**: παραλλαγές στόματος, παραλλαγές ματιών, παραλλαγές πηγουνιού, παραλλαγές μύτης, κ.τ.λ. για να δώσουμε ένα «**ρόστερ εκφράσεων**»:





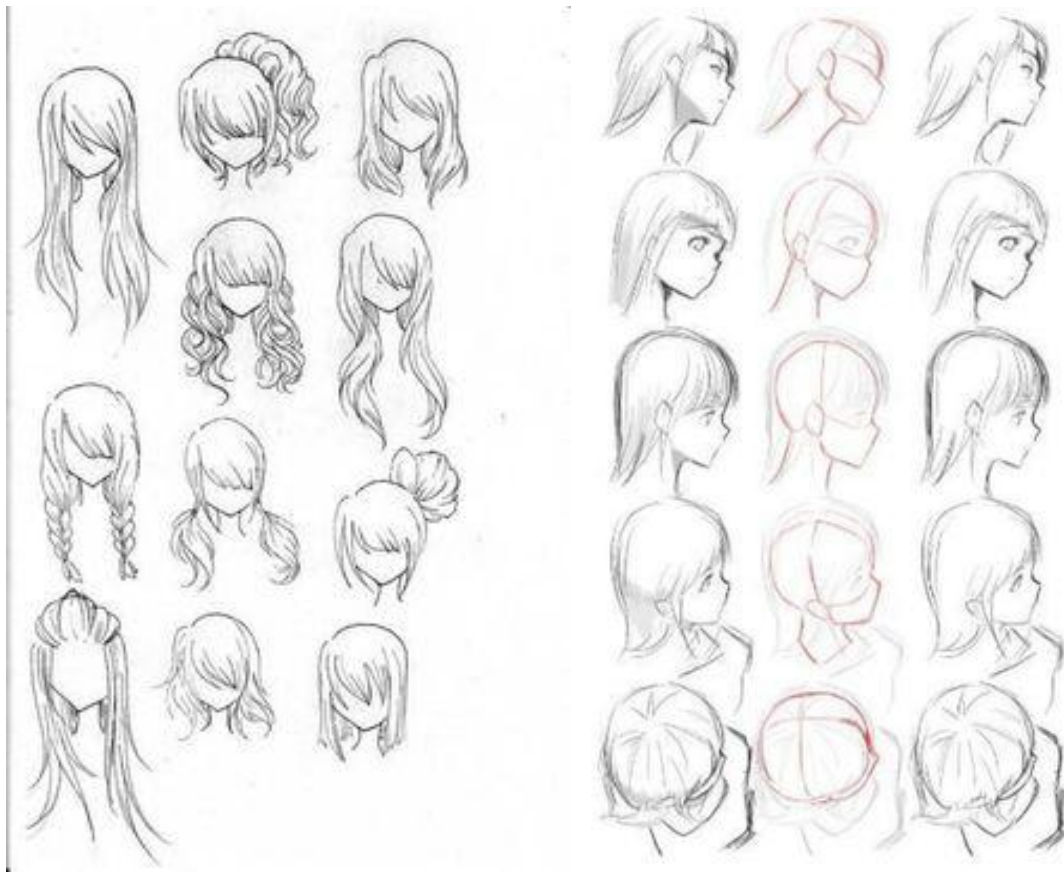
Σχεδιάζουμε συναισθήματα: ΧΑΡΑ, ΛΥΠΗ, ΘΥΜΟΣ, ΑΠΟΡΙΑ, ΦΟΒΟΣ, ΔΙΣΤΑΓΜΟΣ, ΕΡΩΤΑΣ, ΣΥΜΠΑΘΕΙΑ, ΕΥΤΥΧΙΑ, ΠΟΝΟΣ, κ.τ.λ..



Συνεχίζουμε με τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά: *μαλλιά, κόμμωση, κ.τ.λ.*







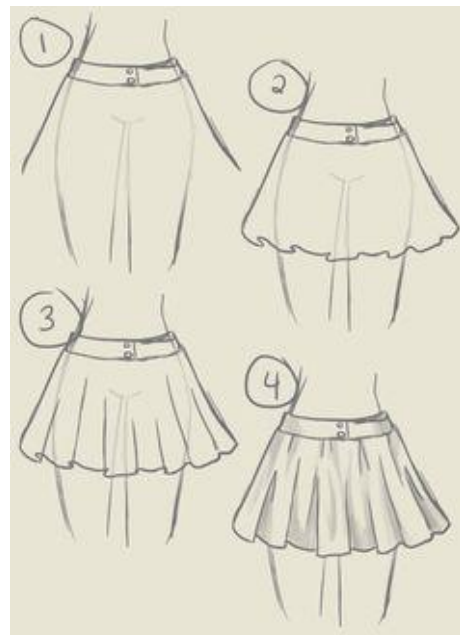
Προσπαθήστε να αποδώσετε το κάθε **χτένισμα** μια ιδιαίτερη χάρη σχεδιαστικά: *αέρινο στυλ, ρευστό, απαλό, ζωηρό, κ.τ.λ.* με πειραματική διάθεση, χρησιμοποιώντας όσο μεγαλύτερη γκάμα στοιχείων γραφής μπορείτε στο σχέδιο σας:





Για καλύτερα αποτελέσματα, μπορείτε να **εξασκηθείτε** δια της **αντιγραφής**: επιλέξτε κάποια από τις παραπάνω φώτο σχεδίων ή ακόμα, εάν το επιθυμείτε, κάποια που θα βρείτε αναζητώντας στο διαδίκτυο για φιγούρες ANIME:

Ο **σχεδιασμός υφασμάτων** –ενδυμάτων που «φορούν» οι φιγούρες σας, είναι άλλο ένα ξεχωριστό κεφάλαιο, στο οποίο πρέπει εξίσου να εξασκηθείτε εντατικά: οι *πτυχώσεις τους*, το *ιδιόμορφο στυλ του κάθε υφάσματος*, *design details* και *διάφορα άλλα* που πρέπει να έχετε υπόψη σας. Και εδώ, όπλο σας είναι η παρατήρηση του περιβάλλοντος γύρω σας. Έχετε πρότυπα τα δικά σας ρούχα και το ντύσιμό σας ή απλά βρείτε σχετικές φωτογραφίες- πρότυπα από το διαδίκτυο πάλι:

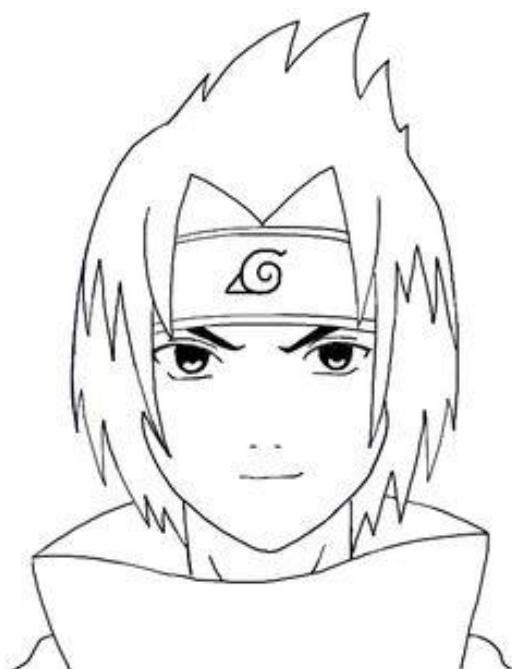


Αφού εξασκηθείτε σε όλους τις προαναφερόμενες παραμέτρους του παρόντος κεφαλαίου, θα μπορείτε με άνεση να σκαρώσετε δικές σας φιγούρες ANIME. Προϋπόθεση –τονίζουμε πάλι- είναι το ενεργό προσωπικό σας ενδιαφέρον στο αντικείμενο αυτό, η θέληση και η αγάπη για το είδος! **Προσπαθήστε ακολουθώντας τον προσωπικό σας ρυθμό και να είστε βέβαιοι/ες πως θα τα καταφέρετε!!!**

(παρακάτω παραθέτουμε παραδείγματα σχεδίου ANIME για άσκηση):









**ΣΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΛΥ
ΠΟΥ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΑΤΕ ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ!!!**