البراق هوست
للإستضافة المواقع وخدمات الإنترنت
http://www.buraqhost.com/ Go
.com .org .net .tv .info .name

البسيط

في تعلم رسم المانجا و الأنمي

جمع وترجمة الى العربية / حسن مصطفى علي

جميع الحقوق محفوظة / لإستضافة البراق

www.buraqhost.com

بسم الله الرحمن الرحيم

تقـــدم!؟

البسيط في تعلم رسم المانجا والأنيمي

بسم الله والصلاة والسلام علي رسول الله وعلي آله وصحبه وسلم

أما بعد ...

لقد لفت انتباهي نوع من أنواع الرسم وهو يسمي الأنيمي وله أشكال عديدة في الرسم فالصين لها الانيمي الخاص بها وكذلك الولايات المتحدة الامريكية وبريطانيا وفرنسا. مشهور في أفلام الرسوم المتحركة، ويتميز بجمال أشكاله ورسوماته سواء كانت أشخاص أو حيوانات، ولقد تم اكتشاف هذا الرسم من قبل اليابان ومن أول صدور أول فيلم له حاز علي إعجاب الكثير من الناس. ونظراً لعدم توافر تعاليم وافيه في تعلم هذا العلم،فقررت والله الموفق في ذلك بكتابة أول كتاب لي في الرسم وهو (البسيط في تعلم رسم المانجا و الأنيمي) وهو يتكلم عن رسومات المانجا والأنيمي وتعلم كيفية رسمها من البداية حتى الاحتراف وقد فضلت بان تكون هذه التعاليم من مواقع ومصادر موثوق منها وعلى هذا قمت بجمع المحتويات النظرية من منتديات عربية وجمعت التعاليم وطرق الرسم من مواقع اجنبية عديدة متخصصة في مجال الرسم وتعاليمه وترجمتها الى العربية بطريقة مبسطة لا تضيع من مضمون الكتاب وبإذن الله انتظروا في القريب كتاب في رسم الرجال الآليين وايضا في رسم الأجسام الثابتة بإذن الله تعالي .

ô ô ô

معلومات الكاتب :-

الكتاب تجميع وتعريب / حسن مصطفى علي

بريد إلكتروني / buraqhost@gmail.com
hassan_mustafa_ali@hotmail.com

الوظيفة / مدير عام إستضافة البراق هوست www.buraqhost.com

الفهرس

الموضوع **الصفحة**

المقدمـة ١
الفهرس ٢
الفصل الأول _ تعريف المانجا..... ٣
الفصل الثاني _ تعريف الأنيمي ٧
الفصل الثالث – الأدوات المستخدمة ١٤
الفصل الرابع - سكرين تون ٢٣
الفصل الخامس – طرق الرسم / اساسيات لابد منها..... ٣٨
الفصل السادس – طريقة رسم الكف ٤١
الفصل السابع – طريقة رسم القدم ٤٨
الفصل الثامن – طريقة رسم الشعر ٥١
الفصل التاسع – تعابيير الوجه..... ٦٠
الفصل العاشر – هيئة الجسم..... ٦٦
الفصل الحادي عشر – تعابير الوجه الكاملة..... ٧٠
الفصل الثاني عشر – زاوية الكاميرا..... ٧٢
الفصل الثالث عشر – رسم وجه الفتاه..... ٧٥
الفصل الرابع عشر – رسم جسد الفتاه ٨٦
الفصل الخامس عشر – رسم فم الفتاه..... ١٠٥
الفصل السادس عشر – رسم الشيبي ١٠٩
الفصل السابع عشر – رسم جسد الرجل..... ١١٣
المراجع ١٢١

ô ô ô

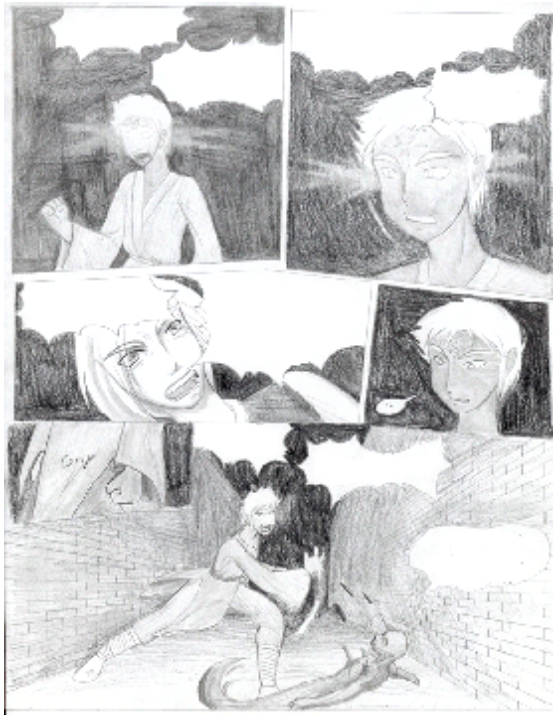
تم بحمد الله

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

الفصـــل الأول

تعريف المـانجا

سوف أتكلم عن المانجـا أولا :-



تعتبر اليابان الدولة الرائدة في صناعة القصص المصورة لقد انتشرت المانجا اليابانية في أنحاء العالم وقدمت للعالم سواء من خلال التلفاز أو الصحف وقدمت الأعمال التي تمتعت بالشهرة للعالم وترجمت سواء بالطرق المشروعة أو القرصنة على الرغم من هذه الجهود لتقديم المانجا إلى الجمهور خارج نطاق اليابان ألا إنها تعتبر غير كافية لجمهور يريد المزيد والمزيد.

صناعة المانجا في اليابان :-

تعتبر من أقوى الصناعات لتتخطى بذلك اكبر دولتين تعملان في مجال القصص المصورة ألا وهما فرنسا والولايات المتحدة الأمريكية هناك الكثير من المجلات في اليابان المختصة بالمانجا ولكن من الصعب حصر عدد هذه المجلات فليس أمرا خارجا عن المألوف أن تقوم إحدى دور النشر بإضافة مجلة جديدة تلو الأخرى تحت عناوين مختلفة فعلى سبيل الذكر لا الحصر هناك ١٣ مجلة أسبوعية مختصة بالمانجا مقدمة من قبل الناشرين الرئيسين فقط , و١٠ مجلات نصف شهرية و٢٠ مجلة شهرية تقريبا في أي وقت وهناك ما لا يقل عن ١٠ مجلات بإصدار مليون نسخة للإصدار الواحد وهذا الرقم لم تستطع تحقيقه المجلات الغير متخصصة بالمانجا.

بلغت مبيعات المانجا سنويا خلال فترة التسعينات ما يقارب ٦٠٠ بليون ين, ٣٥٠ بليون ين من مبيعات المجلات , و ٢٥٠ بليون ين من مبيعات الكتب . هذه الإحصاءات لم تشمل مبيعات المانجا التي قد ظهرت بالصحف . بلغت مبيعات المانجا باليابان(٢ تريليون وخمسمائة بليون ين) إذا أخذنا بعين الاعتبار أن عدد السكان في اليابان ١٢٠ مليون يمكننا استنتاج أن ما بنفقة الفرد الياباني سنويا على المانجا ما يعادل (200 ين).

ثلاثة اكبر دور نشر تقوم بتقديم المانجا في اليابان هي (Shogakkan,Kodansha)
بالإضافة إلى ما يعادل ١٠ مؤسسات نشر التي تأتي بالمرتبة الثانية.
(Akita Shoten, Futabasha, Shonen Gahosha Hakusensha, Nihon Bungeisha, and Kobunsha)
هذا دون ذكر مؤسسات النشر الصغرى . الدور النشر الكبرى المذكورة تنشر أيضا كتب ومجلات خارج نطاق المانجا.

هناك حوالي ٣٠٠٠ رساموا مانجا محترفين في اليابان جميعهم قاموا بنشر مالا يقل عن مجلد واحد من المانجا ,ولكن معظمهم يقومون بتوفير معيشتهم بالعمل كمساعدين لفناني المانجا المحترفين الكبار أو أن لديهم مصدر آخر للدخل .٣٠٠ رسام أو ما يعادل ١٠ بالمائة من المجموع يستطيعون كسب دخل فوق المعدل من المانجا فقط. يستفاد من هذا الكلام انه المانجا لها وزن عند اليابانيين والعالم ككل.

{ مميزات المانجا }

من حيث الشكـل :-

من النادر أن تكتب المانجا في اليابان لتنشر على شكل مجلدات أو كتب.... ففي البداية تكتب في ٢٠ ألي ٣٠ صفحة ومن ثم جمعها على شكل كتاب. لكونها تنشر أساسا في المجلات فهي غالبا ما تكون بالأبيض والأسود .الأعمال التي تتمتع بالشعبية قد تستمر ألي سنوات وتقدم على شكل مجلدات أو كتب.

من حيث الجمهـور :-

يمكن تقسيم المانجا إلى الأقسام التالية اعتمادا على سن الجمهور المستهدف من هذه المانجا.

التصنيف الأول يشمـل :-

مجلات الأطفال (Yonenshi).
مجلات المراهقين (Shonenshi).
مجلات الشباب(Yangushi) وتعرف كذلك باسم (Seinenshi) والتي تجذب القراء من أواخر سن المراهقة إلي أواخر العشرينات.

التصنيف الثاني ويشمـل :-

مجلات البالغين وتعرف باسم...Seinenshi حيث أن(Seinen) يقصد بها البالغين اكثر من الشباب أو اسم (otonashi)حيث إنها تكون موجهه ألي جمهور البالغين.
يمكن تقسيم المجلات الموجهة إلى جمهور النساء اعتمادا على السن إلى مانجا الفتيات الصغيرات .
(Shojoshi) مانجا السيدات (Ladies) .

{ النمط القصصـي }

غالبا ما قورنت المانجا بالأفلام السينمائية نظرا لان المانجا تعتمد اعتمادا أساسيا على تطور الشخصيات مما يضفي عليها صفة الواقعية وتتضح الفكرة الأساسية للمانجا عن طريق الكلمات والتصرفات الصادرة عن الشخصيات مما يعطي للقارئ فرصة لاختبار الفكرة الأساسية للمانجا من خلال رحلة نفسية مع أبطال المانجا .
اعتماد المانجا على الشخصيات وتطورها من أهم العوامل التي ساعدت على انتشار شعبيتها سواء داخل اليابان أو خارجها.

{المصطلـح}

تعرف القصص المصورة في اليابان باسم مانجا (Manga) في البداية توجه الكثير من الناشرين إلى إطلاق مسمى (Komikku) على القصص المصورة اليابانية وهي النسخة اليابانية الموازية للكلمة الأجنبية للقصص المصورة (Comic) ولكن قراء المانجا في اليابان والذين تعودوا استخدام لفظة المانجا لم يعتمدوا هذه التسمية.
وحيث أن معنى هذه الكلمة هو الصور الساخرة أو المضحكة فقد عارضت أنواع المانجا المتنوعة التي ظهرت والتي مالت إلى الجدية و السخرية . ولهذا فقد استخدمت اللفظة اليابانية الأصلية ولكن مكتوبة بالأحرف اليابانية للإشارة إلى وتعدت الكوميديا المانجا باليابان أو بالغرب.

{ بدايات المانجـا }

يمتد تاريخ المانجا إلى ما قبل ظهور الانمي بوقت طويل . كان الناس يجدون المتعة في الفن الصوري وهو المانجا قبل أن يوجد ما يلمح إلى ولادة الانمي باليابان. المانجا في ذلك الوقت وحتى في اقرب أشكالها إلى ما علية المانجا اليوم فإنها لم تتعدى كونها مجموعة من الأوراق الهزلية. ولكن وعلى الرغم من ذلك إلا أن قيمتها الإمتاعية كانت عالية . بالإضافة إلى أن الدليل على أهمية المانجا إنها تحتل مكانا مهما في تاريخ الفن الياباني بشكل عام. ومما لا شك فيه أن المانجا هي مصدر متعة لكثير من عشاق الانمي حاليا. لقد شكل مصطلح المانجا بعد الأمثلة الأولي التي يمكن أن نطلق عليها لفظة المانجا . لقد اعتاد الناس في القرن السادس والسابع على صنع مخطوطات والتي استعملت كتقاويم للحفاظ على الوقت ولقد احتوت هذه المخطوطات على أيقونات رمزية لتمثل الوقت ولقد زينت هذه المخطوطات بصور حيوانات كالثعالب والراكون الخ ... والتي أخذت وضعيات بشرية . وفي بعض الأحيان كانت تروي قصصا وقد كانت هذه أول ما عرف بالفن الصوري والذي يمكننا تسميته مانجا. ولكن لم تستخدم لفظة المانجا لوصف هذا الفن الصوري حتى بدايات القرن السابع عشر والثامن عشر . لقد شكلت هذه اللفظة على يد الفنان (Hokusai) وهذا ليس اسمه الحقيقي . والذي كان لديه فلسفة مختلفة لهذا الفن الصوري. لقد كان هوكوساي رجلا بطبيعة ثائرة فقد كان غالبا ما يناقش أساتذته ويتحدى طرائقهم في عمل الأشياء. وقد اعتقد بان ما يقارب ٣٠٠٠ قطعة فنية قد جمعت بعضها في مجموعات وكتب تنسب اليه. لقد قام هوكوساي بعمل العديد من القطع الفنية متأثرا بالفلسفة الفنية للفرنسيين والهولنديين . ولكن لم يكن أي منهما شبيها بفنه الفريد الذي أطلق عليه مسمى المانجا. لم يعتبر هوكوساي المانجا فن لرسم الشخصيات في قصة ولم يولي الانتباه إلى التفاصيل الدقيقة ليخلق في النهاية قطعة فنية ممتعة وذات معنى. ففي الحقيقة استخدام هوكوساي للفظة مانجا والتي تعني حرفيا،
(Whimsical Pictures) كثير النزوات غريب الأطوار (ترمز إلى طريقته في رسم الصور تبعا لانسياب فرشاته أو أدواته على الصفحة بطريقة عشوائية. لقد كانت معظم أعمال هوكوساي لمناظر طبيعية تعرف اليابانيين إلى الطبيعة الانسيابية مع الانتباه إلى التفاصيل التي تميزت بها أعمال هوكوساي والتي لم تكن شبيهه بأي أعمال قد قدمت قبلها. لقد اعتبرت طريقة هوكوساي الطبيعية أو الحرة التي اتبعها في الرسم الأساس التي اعتمد عليه الكثير من فناني المانجا على الرغم من أن هوكوساي لم يعمد إلى ذلك. فلم يعتمد الفنانين على شكل واحد للمانجا بل رسموا العديد من الأشكال المختلفة والمتنوعة من القصص والشخصيات . ولكن على الرغم من أن هوكوساي قد قدم الأساس للمانجا إلا أن القصص الأولي للمانجا لم تظهر ألا في بدايات القرن العشرين.

ô ô ô

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

الفصل الثاني

تعريف الأنيمي

ثانيا تعـريف الأنيمي :-

الأنمي رسوم متحركة تنتج عن طريق التقاط سلسلة من الصور(الثابتة أو المرسومة أو أدوات أو من أشخاص في عدة وضعيات مختلفة) بحيث عندما تعرض كاملة لن نحتاج لأن نراها على شكل صور فردية بل ستكون على شكل صور متواصلة مشكّلة الحركة المرسومة.
والانايم.. او الانمي ينطق أه- ني-ميه يشير إلى الرسوم المتحركة اليابانية Anime >> ah-nee - meh
الكلمة الفعلية أخذت من المصطلح الفرنسي للرسوم المتحركة .. والانمي الياباني يختلف كليا عن الانمي الأمريكي او الأجنبي .. المختص فقط للأطفال .. حيث الانمي الياباني يتميز بالكثير من الأمور سنذكرها لاحقا في هذا الكتاب وبما ان قانون الرقابة على الرسوم المتحركة في اليابان مفتوحة فان أفلام الرسوم المتحركة تتنوع في شكلها وتتنوع في إخراجها للأعمار المختلفة .. وقد يكون الانمي مستوحاة أو اقرب للمانجا التي تلفظ بـ(ماه-ن-جاه) .. Manga >> mah-n-gah .. (وهي قصص الرسوم المتحركة في المجلات وتم اكتشافها بواسطة Hokusai هوكساي عام ١٨١٥م..

{ التقنيــات }

يوجد هناك أكثر من طريقة رسم الأنمي، يعتمد ذلك على الطريقة المستخدمة أهي ثنائية أبعاد (أي صورة مسطحة، فتستخدم الرسم أو قصاصات الورق) أو رسوم ثلاثية الأبعاد (تستخدم مواد كالطين، الدمى، قطع منزلية أو حتى الإنسان يمكنك استخدامه لرسم مثل هذه الرسوم).
في أي من الحالتين، يجب أن يضع الرسام في دماغه القاعدة الأساسية وهي(Frames Per Second) أو "إطارات في الثانية" (عدد الصور المطلوبة لإنتاج ثانية واحدة من الفلم).
بسبب أن صوت الفلم يمشي بسرعة ٢٤ إطار في الثانية، يجب على الرسام إنتاج ٢٤ صورة لكل ثانية من الفلم الذي يريد إنتاجه.
توجد هناك طريقة متبعة للمحافظة على الوقت، ألا وهي استخدام نفس الإطار مرتين أو ثلاث مرات بدلا من استخدامه مرة واحدة.

{ عملية الإنتــاج }

بعد اختيار فكرة الفلم، يجب على الرسام تصميم مقاطع مقسمة لهذا الفلم.إذا أراد الرسام إنتاج مقطع مدته ٣ ثوانٍ، فجب عليه ملئ 72 إطار (٣ ثوان ضرب ٢٤إطار في الثانية).
هناك وسائط أخرى تستخدم عدد إطارات مختلف. عدد الإطارات القياسي الأمريكي (National Television Standards Committee) أو (NTSC) ٣٠ إطار في الثانية، بينما بعض البرامج الرسومية الرقمية مثل الفلاش تستخدم سرعة ١٢ إطار في لثانية.
ليس المهم هو المقياس الموضوع لعدد الإطارات، القدرة على التفكير في وضع الصور في المكان الصحيح هي جوهر عملية الحركة أو الأنيميشن.
يتوجب على الرسام القيام بالعديد بالتخطيطات، أو استعدادات أولية للإنتاج، قبل أن يتم تسجيل الأنمي. معظم منتجي الأنمي واضعين فكرة التوقيت بدقة هي أهم فكرة في الإنتاج.
يجب على بعض التفاصيل أن يتم اكتمال الأنمي، كتطوير الفكرة، تطوير النص أو Script إعادة التدقيق على توقيت الصوت مع الصورة ليتلاءمان.
اعتمادا على حجم وميزانية الإنتاج، يمكن لرسام الأنمي أن يؤسس فرقة عمل مكونة من مصممي الشخصيات، مصممي النماذج، رسامي الخلفيات، رسامي الصور الأولية، ملونين وغيرهم من محترفين ممن يكملون الفريق.
يمكن لرسام الأنمي القيام بكل ذلك على شكل فردي.

ô ô ô

{ الأشكال التي يأتي منها الانيمي }

TV Episodes المسلسلات والأحداث التلفزيونية: هذا الانمي يظهر في عدة تلفزيونات يابانية... وفي عدة محطات يابانية ... وهو مثل المسلسلات الأجنبية... التي تقتصر على وضع حلقات مختلفة وبعضها لا يتصل بالآخر بصلة... مثل مسلسلات اكس فايلز وفريندز وباقي ذا فمباير سلاير والخ .. وتصل مدة الحلقة الواحدة إلي ٣٠ دقيقة تقريبا .. وهذه المسلسلات بنفس نظام الانمي .. حيث أن الانمي قد يصل إلي مافوق ١٠٠ حلقة .. قد تكون متواصلة معي بعضها البعض ومنها انيواشيا ونارتو .. وقد يكون الانمي قصيرا .. مكون من ٢٠ حلقة واكثر بقليل .. مثل ترايجن وهيلسينج ولوف هينا وهاك ساين والخ .. وفي هذه المسلسلات فهنالك انمي يرسم ويطور كل أسبوع تقريبا .. حيث أن الانمي في التلفاز أو المسلسلات التي تضع لاتجد لها نهاية منذ بدايتها .. حيث يعتمد على الكاتب ومتى أراد نهاية المسلسل ينهيه .. صاحب القصة الأقوى.. رسومه ليست بجودة الفيلم لكن يمكن التغاضي عنها بسبب خضم الأحداث الرهيبة في القصة. OAV or OVA وهو نوع من الانمي .. وقد تمزيت به شركة ديزني .. يمثل حلقات قصيرة لا تزيد عاده عن ٣٠ حلقة .. وتضع نهايتها قبل عرضها .. حيث تخصص الشركة المنتجة .. ٣٠ حلقة وتقوم بعرضها .. وتكون مدة العرض تتراوح ما بين (٢٠) ألي (٥٠) دقيقة .. وهذه النوعية من الانمي لا يمكن إيجادها إلا على نسخ دي في دي أو كاسيت فيديو .. يصدر عادة بعد المسلسل و يكون لشرح بعض الغموض فيه (مثل أو في إيه مسلسل أكشن).

◆ الأفلام الكاملة :-

الأفلام الكاملة : وهذا النوع من الانمي .. مخصص لعروض السينما .. حيث انك تجد كم فلم انمي اخرج للسينمات .. وهذا بالإضافة إلى كون هذه النوعية من الانمي لمرة واحدة .. وقد يكون هنالك كم جزء للفلم .. والفلم يتجاوز دوما ال٦٠ دقيقة .. وهو دائما يأتينا بأعلى جودة .. أمثال فامباير هانتر دي وستريت فايتر والخ .. رسوم جبارة و مؤثرات خارقة.. إلا أن حبكته و عمق قصته ليس ممتازة ((لهذا تشعر أن بعض الأفلام مقطوعة أصلا)).

{ ما الذي يشد المشاهد لمشاهدة الانمي ؟! }

◆ الحبكة وقصة الانمي :-

قد يكون اكثر ما يشد نظر المتابع والمشاهد أو حتى المنتقد هو قصة الفلم أو الانمي وكما هو معروض فان اغلب مسلسلات الانمي والأفلام تتكون من حبكات وقصص عظيمة .. وهنالك كمية هائلة من التفاصيل الذي تجده في كل انمي .. وإذا أخذنا الثقافة اليابانية فهي تقف فقط على التعري والعنف الكبير .. لكن هذا لا يعني أن كل المسلسلات والانمي تكون من هذا النوع .. ومعظم الانمي تكون فيه تائه لا تعرف ما الذي يحدث إلى أن يشرح لك كل شي في الانمي نفسه في حلقات قادمة .. وهذا ما يشدك لمشاهدته ..

◆ التنوع في الانمي :-

هنالك انمي سخيف جدا .. وهنالك انمي لا يمكن أن تنتظر نزوله أو نزول حلقة جديدة منه .. والانمي لا يقف على شي واحد إنما هو متنوع من عمل (مغامرة..الكوميديا..الوهم..الرعب..الفنون الحربية..الخيال العلمي أو الرياضات) بالإضافة ألي العلاقات الاجتماعية والرومانسية .. وهذا ما يميز الانمي عن غيره .. فهو يغطي كل ما يريده الإنسان فمن يحب العنف هنالك انمي مخصص لذلك ومن يحب الرومانسية فهنالك ما يرضيه والرياضة الخ ..

ô ô ô

العـواطف :-

بكل صراحة .. كم انمي جعلك تبكي ؟ .. كم انمي حرك مشاعرك الداخلية ؟ هل تشعر بالحماس أثناء القتال ؟ هل تود أن تكون من عالم الانمي ؟ هل تسائلت يوما لمذا هذه الأسئلة تخرج منك ؟؟ لان الانمي شيء مميز لا يمكن نكران ذلك .. وبصراحة .. معظم المشاهد مؤثرة جداً .. خاصة في حالة موت البطل أو أحد اعز الأشخاص إليه .

الجرافـيك والصور :-

يعتبر من مقومات الانمي الناجح .. فالانمي يقف ورائه رسامين مبدعين .. يصممون الشخصيات بصورة كبيرة .. بحيث يبدعون فيها .. ويقومون بابتكار شخصيات خرافية رائعة ..

الأصوات ومقاطع الأغانـــي :-

نعم الانمي مميز بتلك الألحان القوية . وبتلك الأغاني المشده والتي تجرك لمشاهدة الحدث .. وتم تصميم الأصوات بشكل رهيب ليتوافق مع أشكال الأشخاص . وخاصة الأصوات اليابانية فهي الأولى بنظر الكثيرين .. ولكني افضل الأفلام المدبلجة بالعربية ..

{ تاريـخ الأنمي }

بدأت حياة الأنمي متضمنة الدمى وبعض الأدوات التي تتشكل عن طريق ما يسمى بالحركة التزايدية. أحد الأمثلة على هذه الأدوات هي ما يسمى بـ (Thaumatrope) أو الحركة المجازية، عبارة عن قرص يحتوي على صور مكملة لبعضها (طائر وقفص على سبيل المثال) مطبوعة على كل جانب من القرص وهناك خيطان يستعملان كممسك، عندما يلتف القرص عن طريق برم الخيطين، تلتقي الصورتان وسنرى أن الطير داخل القفص.
الأداة ، (Thaumatrope) التي طورها الفيزيائي الإنجليزي John A. Paris عام ١٨٢٥، تستعرض لنا فكرة تصميم المشهد: يضعون الصور على شكل متتالي، وإذا حرّكوا الصور بشكل متعاقب وعلى سرعة كافية، سيظهر لنا وكأنها متصلة (وبهذا يتم تصميم المشهد).
لقد قام أحد العلماء البلجيكيين (Joseph Plateau) بتطوير طريقة أحدث لحركة الرسوم عام ١٨٣٣تسمى Phenakistiscope قام بوضع خاصية تعاقب الصور في القرص نفسه، وإذا عُرضت بشكل مناسب، يظهر لنا المشهد.
بينما حصل المخترع الفرنسي على براءة اختراع للطريقة المبتكرة المسماة ، (Praxinoscope) وهي عبارة عن اسطوانة تحتوي على شريط من الورق مرسوم عليها العديد من الرسوم التي تستعرض عن طريق مرآة.

{ الأنيمي اليابانـــي }

بدأ الأنمي الياباني بالنمو بعد الحرب العالمية الثانية (١٩٣٩-١٩٤٥) وهي حاليا منتشرة بشكل فظيع في اليابان وفي العالم أجمع.
وفي بداية القرن الـ٢٠ .. الفنانون التصويريين اليابانيون بدأو في الشعور بتأثير اختراعين غربيين قويين جدا .. ألا وهما (كاريكاتير الجريدة .. والأفلام السينمائية) بالإضافة إلى المسلسلات الأجنبية .. فالت الفكر بان يجمعوا الفنانين اليابانيين بين الكاريكاتير والأفلام .. ليخرجوا لنا الانمي والمانجا .. ومن أول رسامي المانجا (Rakiten Kitazawa) و (Ei okamoto) حيث توقع الكثير من الناس بأنهم سوف يقومون بإخراج العديد من المجلات الخاصة بالمانجا والموجه للأطفال .
وفي عام (١٩١٤) الرسامون الكاريكاتيريين كانوا بين اليابانيين الأوائل الذين قاموا بتجربة الأفلام السينمائية الحيوية حيث كان النجاح الكبير للأفلام الانمي عام (١٩١٨) وبالتحديد في الفلم .. الذي أخرجه كيتياما سييتارو وتحت اسم موموتارو .. (Momotaro) وهو فلم قصير .. ومع أن الرسوم المتحركة اليابانية تطورت وبشكل بطئ حيث تم إطلاق أول فلم ياباني في (١٩٣٢) تحت اسم

(Chikara to Onna No Yononaka) وهو الأول من نوعه من حيث انه كان أول فلم ياباني بالصوت والصورة، وكان ذلك قبل الحرب. وسرعان ما سيطرت ديزني على الأفلام العالمية .. وفرضت سيطرتها خاصة في عام (١٩٣٧) بإنتاجها سنووايت والأقزام السبعة ...Snow White and the Seven Dwarfs وقد كانت ديزني كمورد للأفلام الكرتونية ونجحت بذلك الشركة ولتبدأ أفلام الرسوم المتحركة .. بمنظور جديد .. والجدير بالذكر أن ديزني كانت الدافع الرئيسي للإبداع الياباني في الانمي .. وكان ذلك قبل الحرب العالمية الثانية .. ويعود الفضل الكبير للرسام المشهور تيزوكا الذي وكان نجاح ألانايم والمناجا تحت أكتاف شخص واحد ألا وهو (Osamu Tezuka) .

وقد تم إطلاق اللقب عليه (ملك المانجا) حيث اصدر (شينتيكاراجيما Shintakarajima) والمعروف بجزيرة الكنز (New Treasure Island) الذي شاهد النور عام) (١٩٤٧) ولنرجع قليلا للخلف وبالتحديد أول ثلاثة انمي تخرج لنا ألا وهي :-

Felix the Cat التي تم إصداره عام ١٩٢٠ .. لكن لم يشهد المسلسل النجاح بسبب الاستايل الياباني.

وتحت يد(Oten Shimokawa, Junichi Kouchi, Seitaro Kitayama, Sanae Yamamoto)أنتجوا (The Mountain Where Old Women Are Abandoned) عام (١٩٢٤) .

وفي عام ١٩٣٤ تم إصدار (Private 2nd-Class Norakuro) الذي يمتد عرضه إلى ١١ دقيقة .

وفي عام ١٩٤٥ تم إطلاق أقوى الانمي (Momotaro's Gods-Blessed Sea Warriors) الذي كان مدة عرضه ٧٤ دقيقة !!.

لكنهم لم يكونوا بقوة جزيرة الكنز حيث كانت طريقة تيزوكا مختلفة تماما عن أي شي آخر أو عن أي انمي آخر حيث أن معظم الانمي الحديث يتابع نظام وطريقة تيزوكا .. حيث جمع تيزوكا بين العاطفة وحروب والاكشن والعنف وحيث اخذ أفكاره من السينما الفرنسية والألمانية وطورها بشكل رهيب . حيث كانت أعماله تفوق مئات الصفحات حيث أتت منها أفلام وانمي مختلفة مما جعل الفنانين الآخرين انبهروا من كيفية تصميمه للقصص المتحركة !! .

والأجيال التي تلت تيزوكا أدركت واكتشاف مدى مرونة تصميمات الشخصيات لدى تيزوكت وكيفوهما بإعمالهم المختلفة الخاصة حيث الآن نشاهد أن اغلب المانجا بنفس التصميم العيون الواسعة والفم الصغير والرأس المدور الخ .

وبعد الحرب العالمية الثانية .. تم إصدار World War II battlewagon وبالتحديد في عام ١٩٥٥ .. وهو كان أول فلم انمي ملون كامل .

ومن الرسوم التي أنتجت في اليابان وهي قصيرة (Kachikachi Yama) أو The Hare gets (Revenge Over the Raccoon) أو (الأرنب البري ينتقم من الراكون) في عام ١٩٣٩، طول الفلم كان ٦ دقائق تقريبا.

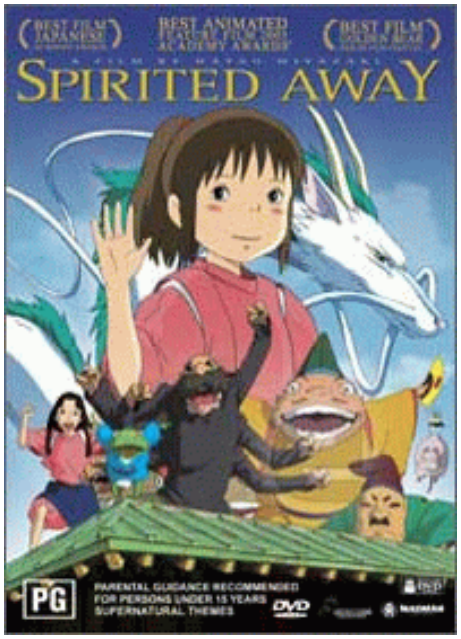
هناك فلم قصير آخر يدعى (Dojoji) أو (The Girl at Dojo's Temple) أو الفتاة التي في معبد تعليم فنون القتال في عام ١٩٤٦، كلا هذين الفلمين كانا بإخراج. (Kon Ichikawa) أهم شخصية في تاريخ الأنمي الياباني كانت ، (Osamu Tezuka) فقد قام بإنشاء أول مسلسل كرتوني في اليابان اسمه (Tetsuwan Atom)أو (Astro Boy) أو الفتى أسترو عام ١٩٦٣ (أتوقع عرفتما هذه لشخصية.. لأنها كانت تذاع علي قناة mbc3).

قام (Tezuka) أيضا بإنتاج عدة أفلام قصيرة والتي أعجبت شركات الأفلام الأمريكية الصامتة.
هذا وقد لاقى الفلم (Akira) المنتج عام ١٩٨٨ عن طريق المخرج (Katsuhiro Ōtomo) شعبية دولية وعالمية.

وهناك أيضا العديد من الأفلام التي أنتجت عن طريق المخرج المبدع (Hayao Miyazaki) ومنها (Castle in the Sky) ، أو قلعة في السماء(1986) وهناك أيضا العديد من الأفلام التي أنتجت عن طريق المخرج المبدع (Hayao Miyazaki) ومنها (Castle in the Sky) ،أو قلعة في السماء(1986) .

(Mononoke Hime) أو (Princess Mononoke) أو الأميرة مونونوكي (١٩٩٧).

(Sen to Chihiro Kamikakushi) أو (Spirited away) (2001) هذا الفلم ظفر بجائزة أكاديمية لأفضل مزايا أنيمي في تلك السنة.



وهناك العديد من منتجي الأنمي المهمين في اليابان سنذكرهم هنا ذكر فقط وهم:
(Yoji Kuri, Kihachiro Kawamoto, Renzo Kinoshita, Taku Furukawa, Isao Takahata, Mamoru Oshii, and Shinichi Suzuki.)
واستديو (Toei) أحد أكبر منتجي أفلام الحركة في اليابان، قد لعب دورا مهما في تاريخ الأنمي، حيث أنتج العديد من المسلسلات والأفلام الكرتونية.

ô ô ô

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

الفصل الثالث

الأدوات المستخدمة

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

{ الأدوات المستخدمة في رسم المانجا والأنمي }

١ - ساحة للرسـم (مكان مخصص للرسم) :-

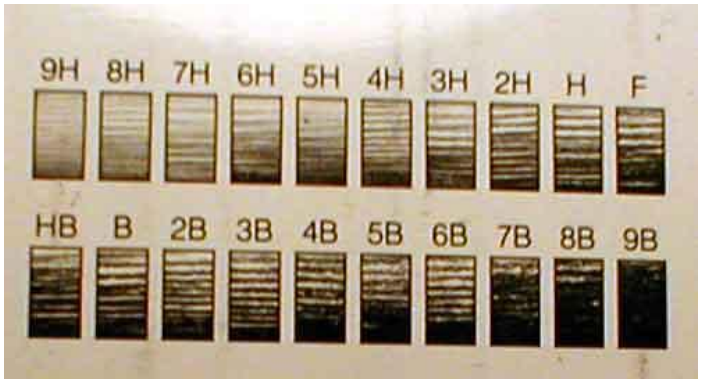
A – منضدة مسطحة ناعمة الملمس ونظيفة + إضاءة جيدة بملء المكان.
B - أدراج لتخزين الورق والأقلام وجميع الأدوات المخصص للرسم.
C – رف قريب إليك للوصول إلى الأدوات بطريقة سريعة.
D – كرسي مريح لعدم تألم العمود الفقري.

ملاحظات هامة :-

شيء مهم للاعتبار متى يَبْدأ مكانَ عملكَ "راحةً" تذكّرْ، أنت سَتَجْلسُ هنا لساعات كاملة وتأكد أن المكان جيد الإضاءة ، ضع أمامك أجسام من الدمى والألعاب لتكون مصدر إلهامك وابتكار أفكار جديدة ويجب أن تكون كل أدواتك قريبة لديك حتى لا تقطع سلسلة أفكارك في إحضارها قم بتعليقهم على الحائط حتى تكون المنضدة نظيفة وخالية دائما ويمكنك تخصيص بعض المجلات والعاب الفيديو لبناء بعض الملاحظات والتخطيط .

إذا أردت تناول المأكولات أو السوائل مثل الشاي أو القهوة عليك بتناولها بعيد عن منطقت العمل ولا تنسي نظيف اليدين جيدا .

٢ – أقلام الرصاص :-



أمامك مجموعة من الأقلام المرتبة في الخيارات يمكنك اختيار الأول من اليسار في الصف الأسفل ويمكنك اختيار الثاني أو الثالث !؟ لا تقلق سوف أتساعدك في ذلك.
في هذا الشكل نلاحظ درجات كثيرة من أقلام الرصاص.
القلم B هو قلم سيئ والقلم 2B ظل مع طوال أيام الدراسة، الآن في هذه اللوحة تجد القلم H هو قلم رئيسي وشديد. القلم B ناعم الملمس للتحديد ولاكن إذا أردت الملء مثل الرموش فعليك بقلم 9B والأفضل لك اختر HB أو F فهو قلم متعدد الاستعمال ولطيف
الأفضل أن تستخدم الأقلام الميكانيكية (التي تعمل بواسطة الضغط) سوف تسهل عليك بري القلم فهو حجمه ووزنه يجعلك تتحكم به بسلاسة.

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

٣ – المحايات :-

A- المحاية المعجونة:
تأتى غالبا هذه المحاية مربع رمادي أو ازرق بسيط عند إخراجها من الغلاف الخاص بها سوف تجدها طرية مثل المعجون السخيف يمكنك تشكيلها وتدويرها وسحبها أيضا.

B - محاية نايلون بيضاء:
الأفضل استعمال هذه المحاية لأنها متماسكة القوام ورفيعة تمكنك من مسح أدق الخطوط وارفعها بدون مسح خط آخر أنت لا ترغب في مسحة وأيضا لا تحفر الورق أو تجعل الورقة تتسخ .

٤ – أقلام الحبر :-

A- Sakura Pigma Micron :

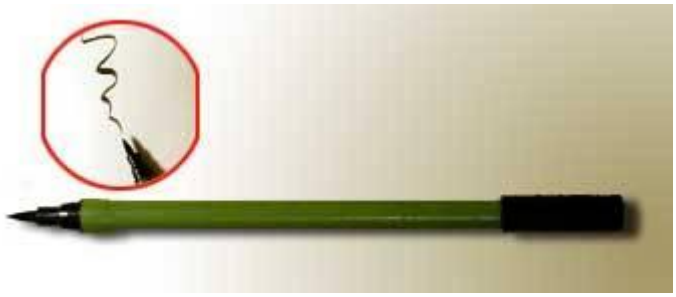
وهو قلمي الشخصي المفضل فهذا القلم يمتاز بصلابته ونعومته في الرسم يوجد منه رأس نصف مرن وحبره ثابت علي الورق ولا ياغير مث طباعة الكتاب . وبه أحجام (٥مم) رفيع جدا و (٨مم) سميك جدا ، سعر هذه المجموعة ١٢,٠٠ $ دولار تقريبا.

B- The Sanford Sharpie :

استعمل هذه الأقلام لملئ الفراغات السوداء الكبيرة ، هذه الاقلام مفيدة وعظيمة ولها ألوان زاهية لاكن لقليل من الوقت . ولاكن يمكنك استخدام قلم ميكرون ٨مم لملء الفجوات

C- The Tombo Brush Pen:

هذا القلم علي شكل فرشاه قليل الاستعمال ولكنه يستخدم في تلوين الشعر والفراء والأجسام والأشجار والطبيعة العضوية. ولا يستخدم في تلوين الآلات الميكانيكية أو الرجال الآليين أو سفن أو سيارات .



D- قلم الريشة:

وهي متنوعة وتستخدم لعدة إستخذامات.
فهناك أقلام تستخدم لرسم الشخصيات ولكنها لا تناسب رسم المباني مثلاً.

E- قلم الريشة المرن:

القلم التالي يستخدم عادةً لكل شيء فهو مرن ومصنوع خصيصاً للمبتدئتين .

٥ ـ الحبـر :-

الحبر المستخدم في رسم المانجا وهو يأتي باللونين الأبيض والأسود وعادةً ما يكون هذا الحبر مضاد للماء .

٦ ـ أقلام التحديد :-

أقلام التحديد مناسبة لتحديد الأشياء الجامدة وليس لتحديد الشخصيات أبداً . ومقاساتها (١٠مم ، ٨مم ، ٥مم ، ٣مم ، ١مم ، ٥مم)

٧ ـ أقلام تلوين المساحات الكبيرة :-

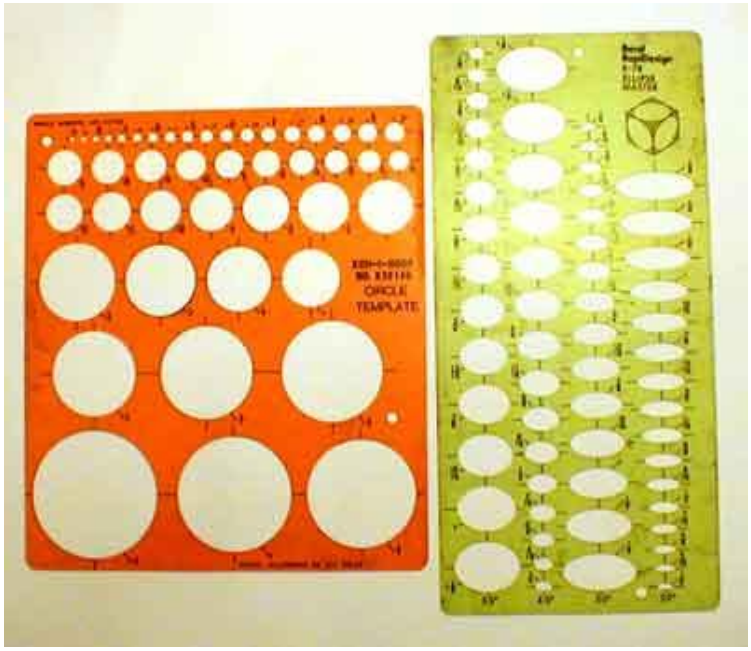
الأقلام الملونة في حال كانت المانجا بالألوان وهي تأتي بألوان عدة تتجاوز السبعين لوناً وتستخدم أيضا في تلوين المساحات الكبيرة علي الورقة .

٨ ـ مضخة الهواء :-

وهي تستخدم مع الأقلام الملونة للحصول على تلوين بالضخ .

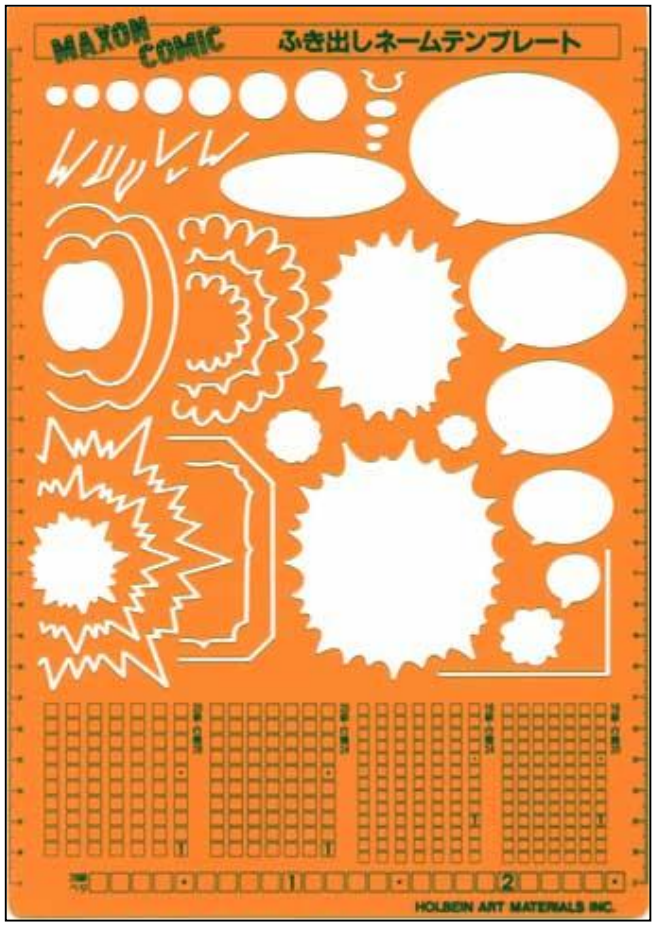
جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

٩ - أداة الدوائر :-



وتساعدك في رسم الدوائر مثل إطارات السيارات والأعين وفوا هات الأسلحة وأي شئ علي شكل دائرة أو بيضاوي فهي بمقاسات كثيرة .

١٠ – أداة الحوار والأفكـــار :-



وهي لرسم الفقاعات التي تملئ بالحوار أو الأفكار .مع العلم أن فئة من الـ Mangaka لا يستخدمون هذه الأداة بل يفضلون رسم هذه الفقاعات باليد لتكون طبيعية ومناسبة للمشهد .

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

١١ ــ المنحنيــات :-

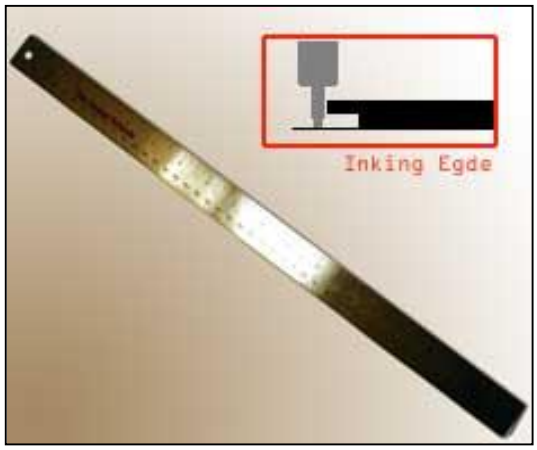
أقواس الرسم الفرنسية منحنى المانجا وهو أداة تستخدم لرسم المنحنيات المطلوبة في الخلفيات وغيرها .

١٢ ــ المثلثــات :-

وتستخدم في رسم الخطوط الأفقية والراسية والزواية وغير ذلك .

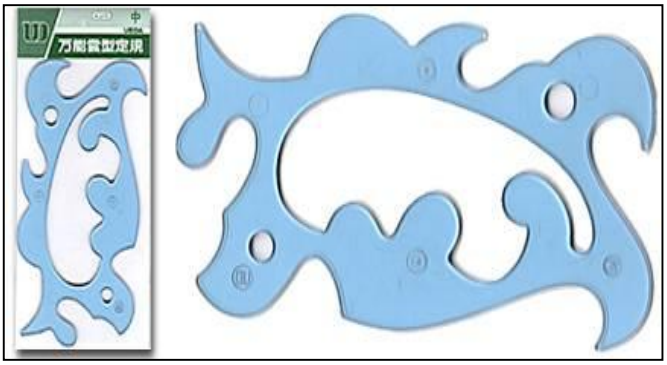
١٣ ــ أداة تحبير الحــواف :-

هذه الأداة تستخدم في تحبير الحواف والهوامش بمساعدة الأقلام بالطبع ونلاحظ في هذا الشكل ارتفاع حافتها عن سطع الورق حتى لا يسيل الحبر علي الورق بطريقة فوضوية نتيجة التصاق المسطرة بسطح الورقة .



جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

١٤ - أداة رسم المـاء والنـار وما يشبههم :-



أداة رسم الماء والنار وهي أداة مساعدة لرسم الأمواج أو لهب النار .

١٥ – أداة طباعة الأحـرف :-

أداة طباعة الأحرف وهي تستخدم للمؤثرات الصوتية التي قد تنتج من صراخ، بكاء، ضحك وغيرها من المؤثرات .هذه الأداة بالأبجديتين اليابانيتين (Katakana و Hiragana). ويجد منها لغات كثيرة مثل الإنجليزية والعربية .

١٦ - دمية الرسـم :-

هذه الدمية ممتازة في رسم تشريح الجسم الصحيح ، وتستطيع بهذه الدمية رسم مواضع الشخصيات من وقوف وجلوس وركد وانحناء وقفز واوضاع أخرى كثيرة.

ملحوظة : توجد دمية رسم تمثل جسم الرجل وتوجد دمية رسم تمثل جسم المرأة.

١٧ - الفرشـــاة :-

تساعدك هذه الفرشاة في مسح حطام الممحاة التي تنتج عن مسحك للرصاص فهذه الحل الأمثل في نظافة الحطام وافضل من اليد .

ô ô ô

الفصل الرابع

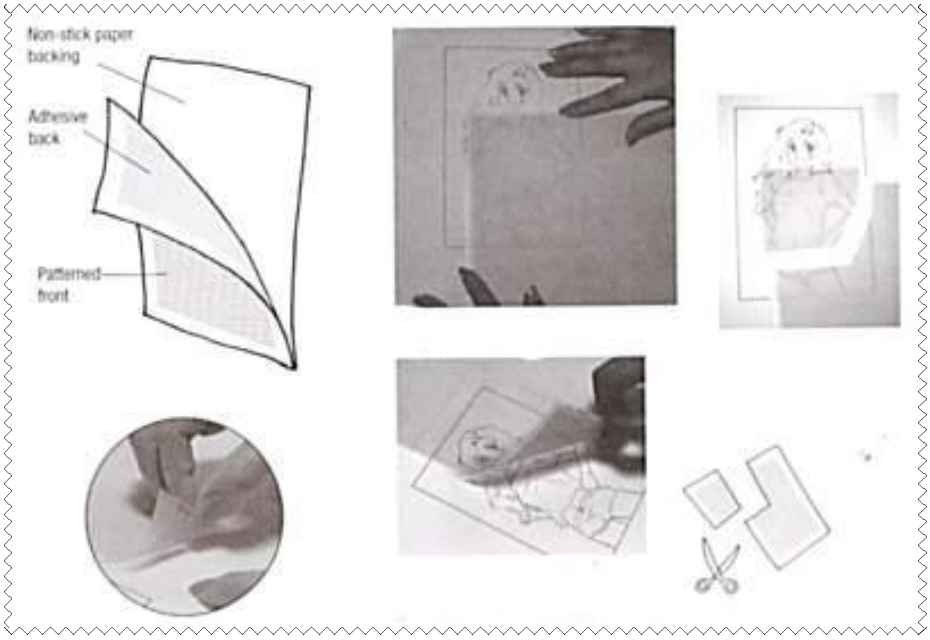
سكرين تون Screen Tone

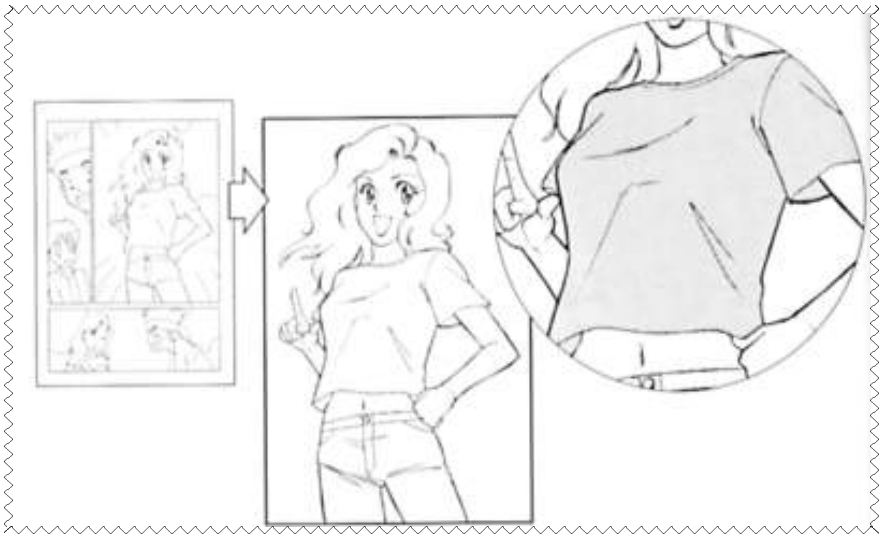
-: Manga tone-management

وهي أداة تستخدم لتطبيق الـ Screen Tones وهي تأتي بأحجام و أشكال مختلفة لتعدد استخدام الـTones .

قبل التعرف علي شكل الأداة نتعرف أولا علي (Screen Tones) ...
الـScreen Tones. هي مادة شبه ورقية تكون شفافة (مثل الجلاد) وشبه لاصقة. يتم تركيبها عن طريق حكّها بأداة خاصة بها.
تستخدم في القصص المصورة اليابانية (Mangas) وتعتبر مادة أساسية قد لا يستخدمها البعض ويكتفي بالحبر وملء المساحات البيضاء بالحبر الأسود والبعض يعتمد اعتماد كلي عليها وعلى إظهار المانجا بالشكل الأفضل والأجمل. إن ورق السكرين تونز غالي بعض الشيء أو على الأقل هذا ما أراه في السوق ((الإنترنت))
كما انه غير متوفر في جميع الدول عدا الشرق الأقصى (على الأرجح) ..
يستخدم السكرين تونز في الغالب لوضع تأثيرات الظل على الرسم ،كما يستخدم في عمل تزيين الملابس والخلفيات مثل الحدائق والمباني.

أمثلة على السكرين تون اليدوي :-

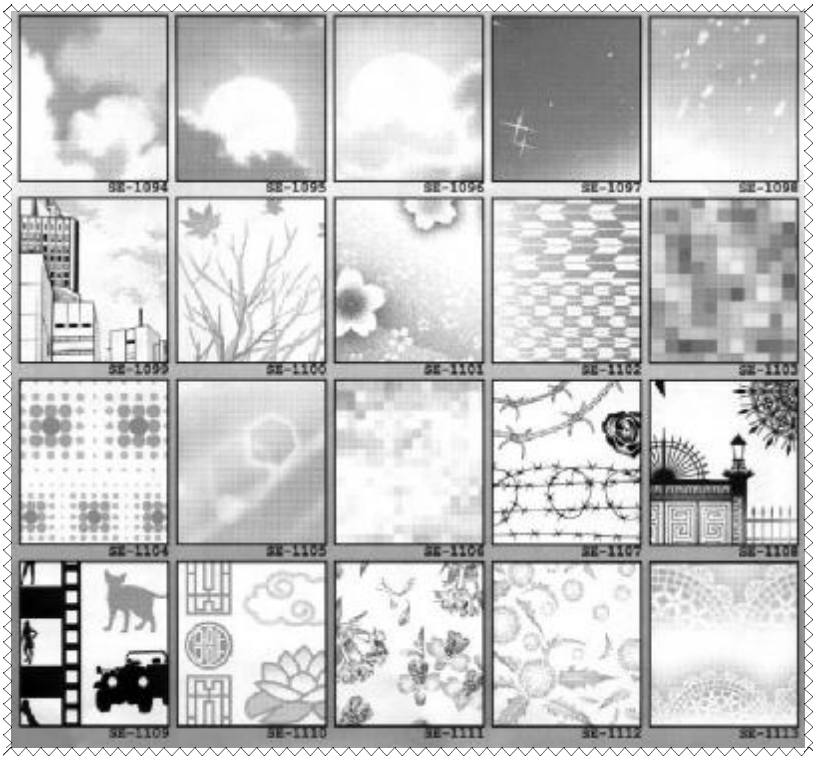




لذا لن أتطرق في شرح طريقة السكرين تونز اليدوي وإنما سنتجه إلى الأسهل والاقتصادي وهو الإلكتروني (Digital Screen Tones) .

اللــوازم :-

يفضل (Adobe photoshop 7.0) وما فوق من اصدارات.
صور (الـ Screen Tones) التي سوف نستخدمها في برنامج (فوتو شوب٧) وهي بهذا الشكل.



واليكم بعض مواقع السكرين تونز .

http://www.animebooks.com/screentones.html
http://shounenaigo.keenspace.com/tone

مجموعة هائلــة من الباترنز للفوتوشوب فهذه المجموعة تغني عن الكل
http://psychobob.xepher.net/screentonez

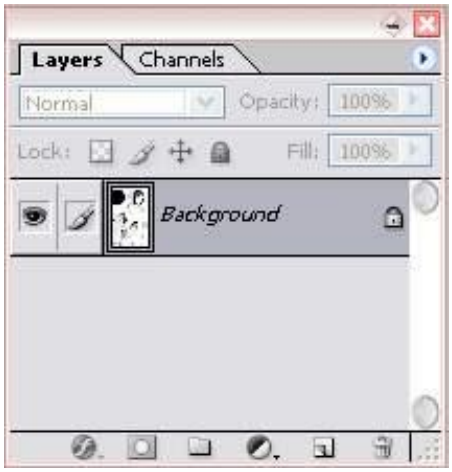
توجد عدة طرق في تركيب السكرين تونز في البرنامج
منها طريقة استخدام (الـ Eraser Tool)
ومنها طريقة استخدام (الـ Select Tool)
بعد دمج الطبقات .. باستخدام (الـMultiply)
ولكن ما الذي سيحدث لو أخطأنا في مكان ما وأردنا تصحيحه !؟
أما أن نضغط على History والعودة .. أو نضع لير جديد لسد الفراغان ثم Copy و paste .أنها عملية متعبة ومضيعة للوقت !!
لذلك سأطرح طريقة سهلة جداً .. وهي استخدام (الـ Layer Mask)
حتى نتعلم جيداً يرجى اتباع الخطوات خطوة خطوة حتى نفهم في البداية كيف نتعامل مع (الـLayer Mask) .

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

كما نشاهد هذه الصورة من المانجا لا تحمل أي سكرين تون !
بعد أن تم ملأ الفراغات باللون الأسود ستكون اللمسات الأخيرة هي بالسكرين تونز حتى تعطي طابع الحيوية وتضفي عليها منظراً رائعاً.

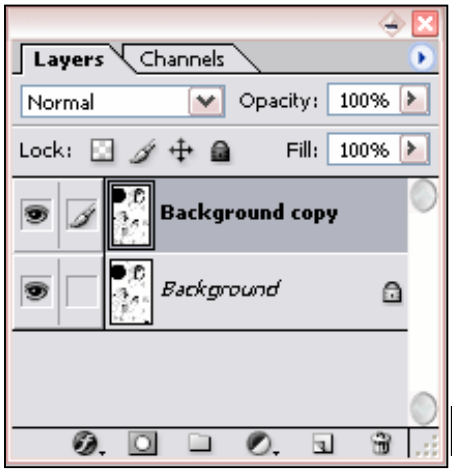
الخطوة الأولى :

قبل عملية وضع السكرين تونز نقوم بعمل تنظيف للصورة يفضل أن تكون الصورة هي الحجم النهائي وعدم تصغيرها بعد وضع التونز حتى لا تفقد رونقها الأساسي !
إذا كنت قد عملت لها سكان فسوف تكون الصورة هي الـ Back ground بهذا الشكل. شكل (١)



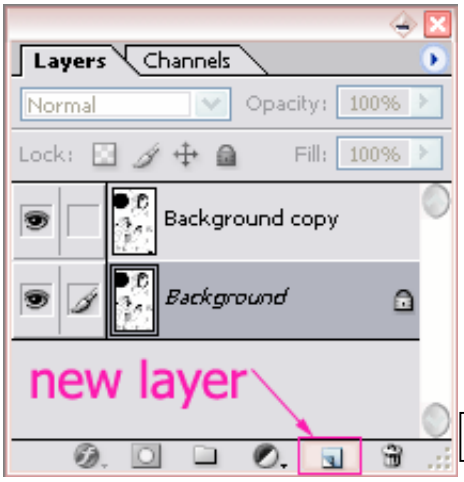
شكل ١

ستقوم بمضاعفة لير الـ Back ground نسخة اضغط على اللير بالفأرة اليمين ثم اختر أمر Duplicate layer. شكل (٢)



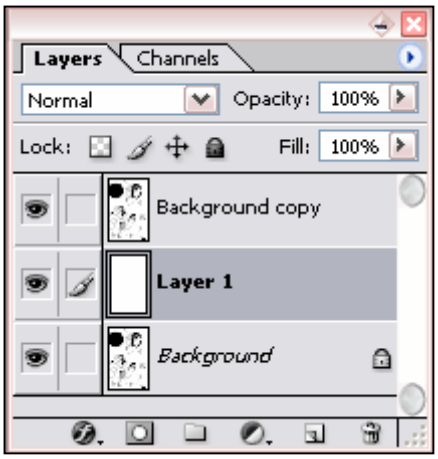
شكل ٢

ثم أضف لير جديد بين الـ Background و الـ Backgound cpy اضغط على الزر الموضح لإضافة اللير الجديد. شكل (٣)



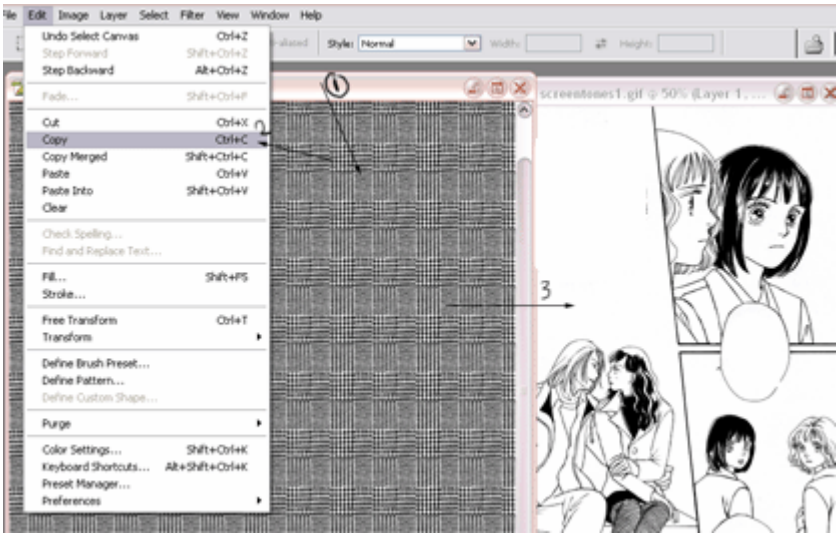
شكل ٣

حتى يكون بهذا الشكل.
شكل(٤)

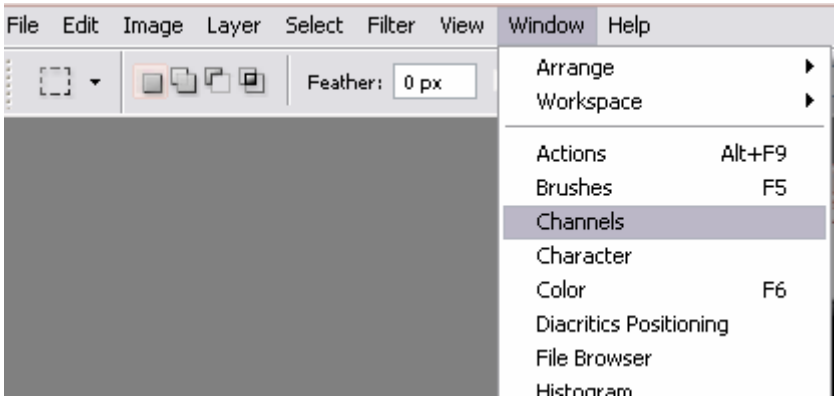


شكل ٤

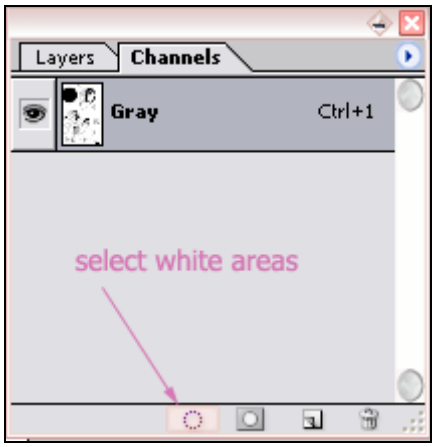
اختر اللير
Background Copy ثم اذهب إلى Channels إذا لم تستطع أن تشاهد Channels أذهب إلى Windowsواختر Channele . شكل (٥)



شكل ٥

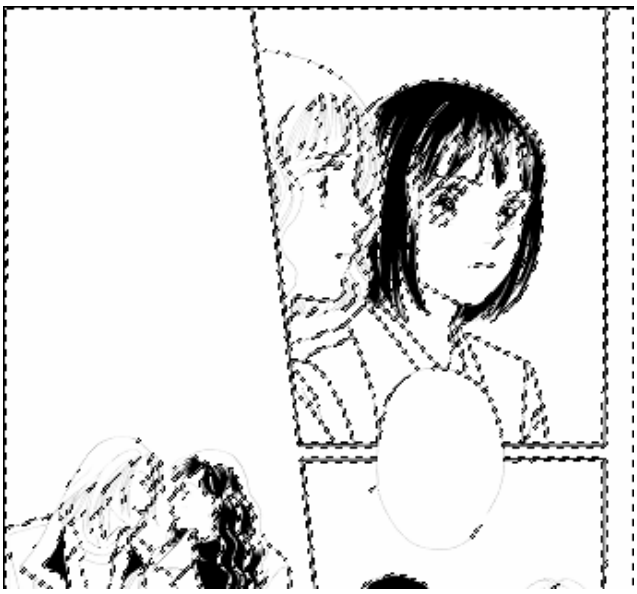


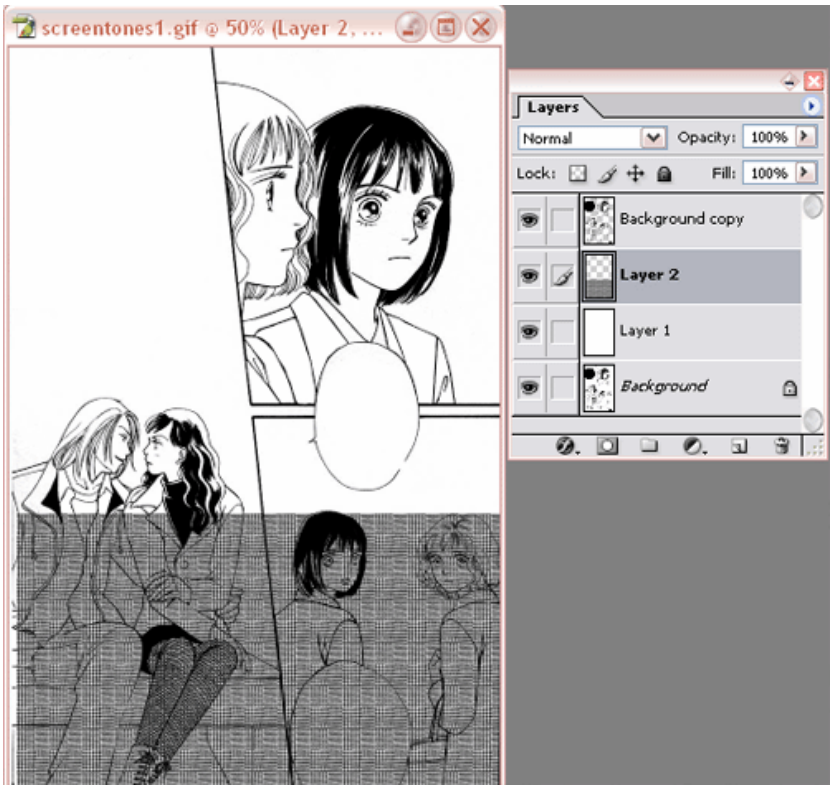
اضغط على الدائرة المتقطعة (انظر الشكل ٦).



شكل ٦

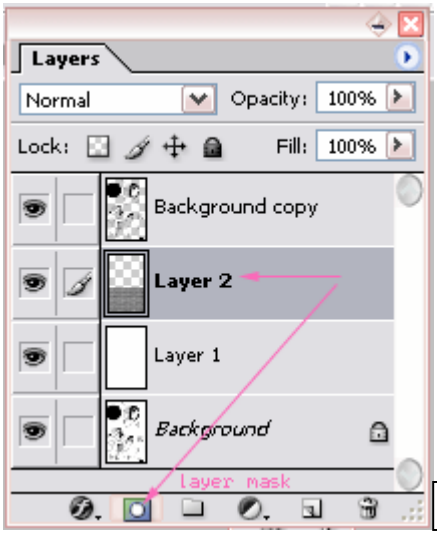
هذه الدائرة تقوم بتحديد جميع المساحات البيضاء إذا سيتم تحديد المساحة البيضاء لـ Backgound Copy .
اضغط أمر (Delete) ليتم مسح جميع المساحة البيضاء سيصبح الليز بهذا الشكل ..
ستلاحظ بأن المساحة السوداء قل لونها لذلك سنقوم بتعديل لون التحديد . اذهب إلى Select واختر Inverse للاختصار اضغط على (Ctrl+shift+I) ثم اذهب إلى Edit وتأكد بأن اللون المختار في لوحة الألوان هو اللون الأسود واختر أمر Fill اختصار اضغط على (Ctrl+F5) ستعود الصورة كما كانت .. ولكن أصبحت فقط خطوط Outline مع عدم وجود مساحة بيضاء .. لذا سنقوم بتركيب السكرين تونز اسفل الليز Background Copyاستخدام الليز ماسك:Layer Mask مفهوم الليز ماسك .. اعتبر أن لديك ورقة بها بعض الشخصيات .. وأردت أن تظهر فقط شخصية واحد .. من بين هذه الشخصيات.. ستقوم بوضع ورقة أخرى فوق ورقة الشخصيات وستقوم بقص مكان الشخصية التي تريد إظهارها !!! بهذا ستختفي كل الشخصيات !هكذا مفهوم الليز ماسك.
سنقوم في البداية بتلوين ملابس الفتاتين على الجهة اليمين..إذا كان السكرين تون صورة (نفتح ملف الصورة ونقوم بعمل نسخة منها) Select All > Copy ونلصقها في ملف الصورة.
ثم نختار المكان المناسب الذي سنضع عليه السكرين تون.





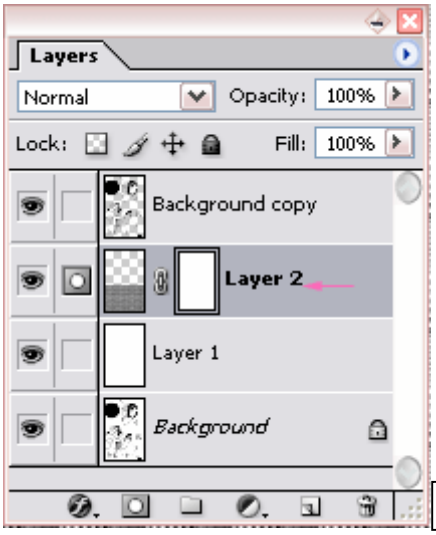
نضغط على الـ Layer Mask كما هو موضح في الصورة التالية.شكل (٧)

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست



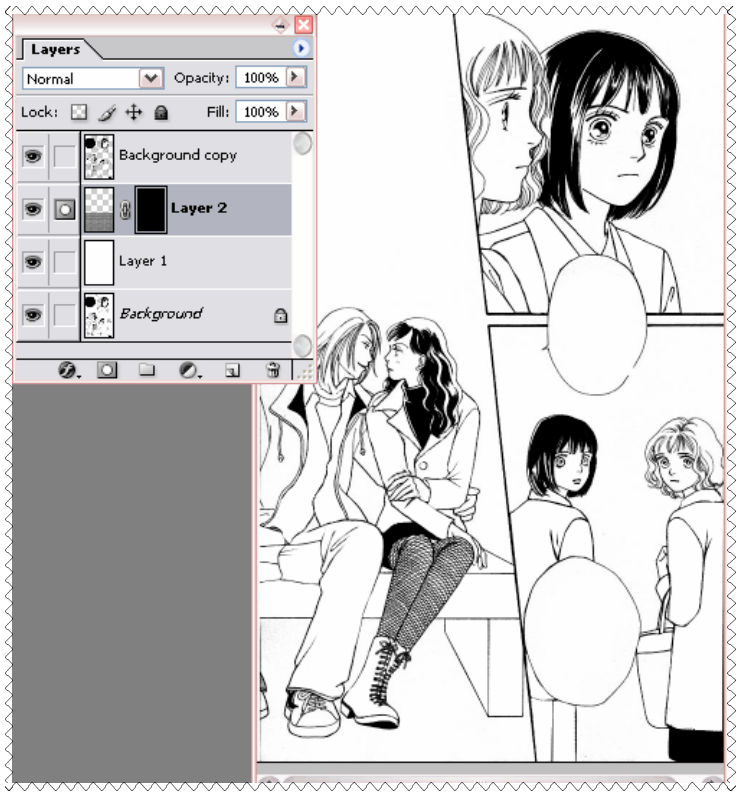
شكل ٧

سيظهر لنا الماسك بجانب اللير مباشرة كما يمكننا التمييز بين الماسك واللير نفسه بوجود علامة الماسك في المربع الوردي الموجود في الصورة (إذا اخترت اللير ستظهر علامة فرشاة بدل الدائرة).شكل(٨)

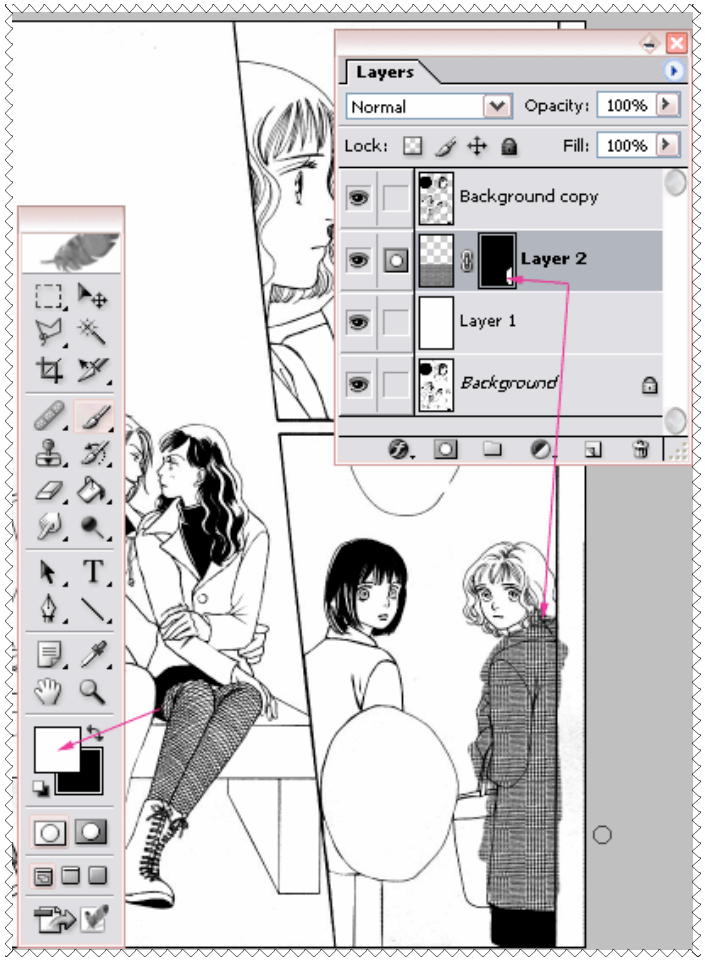


شكل ٨

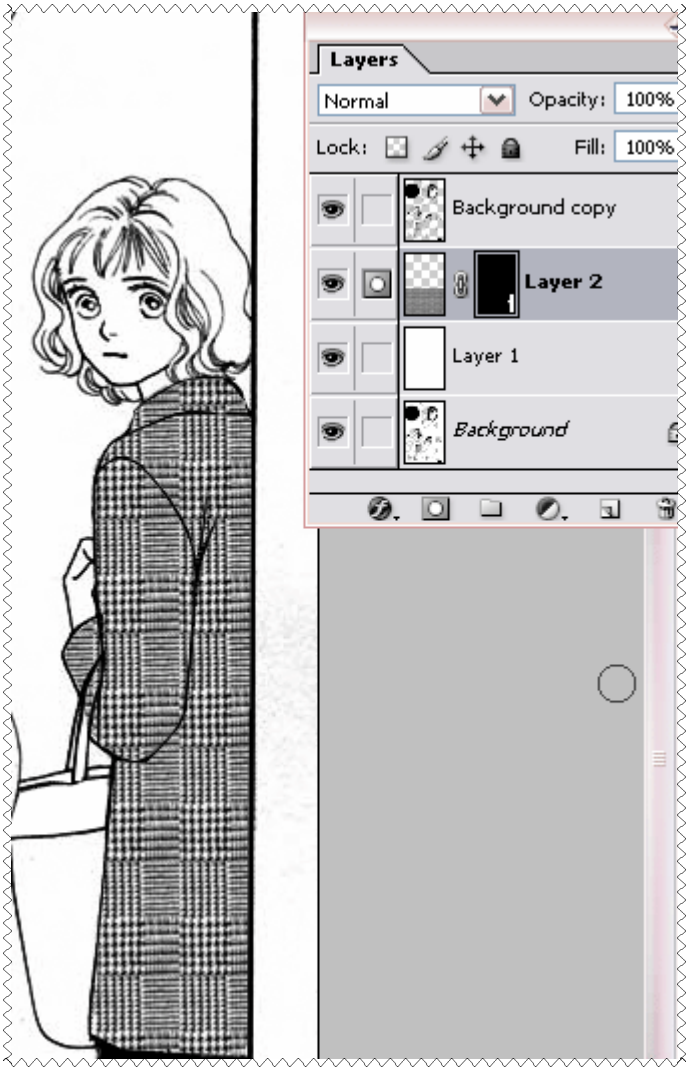
اختر صندوق الصبّاغ Paint Bucket واملأ الماسك باللون الأسود. سيتلون الماسك باللون الأسود ويختفي السكرين من الصورة.



الآن اختر اي فرشاة تناسبك واختر اللون الأبيض ولون فستان الفتاة (مازلنا على لير الماسك) ولم نلمس اللير الأساسي.



ستلاحظ ظهور السكرين على الفستان (أي انك اظهر اللير الذي اسفل الماسك) .. هل أظهرت بعضاً من التونز خارج الفستان؟؟ لا تحتاج بأن تستخدم الممحاة Eraser tool فقط غير اللون إلى اللون الأسود ثم باشر بالتلوين على المكان الذي لا تريد أن يظهر فيه التونز ستلاحظ بأنه قد اختفى !!.

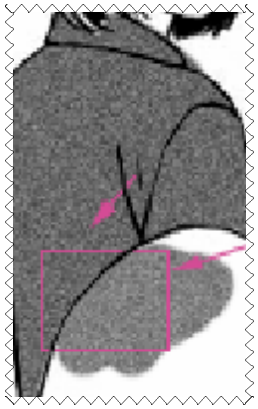


يمكنك اختيار أداة العدسة المكبرة للمساعدة في التلوين حدد الأطراف أولا ثم إملائها. لتسهيل العملية.

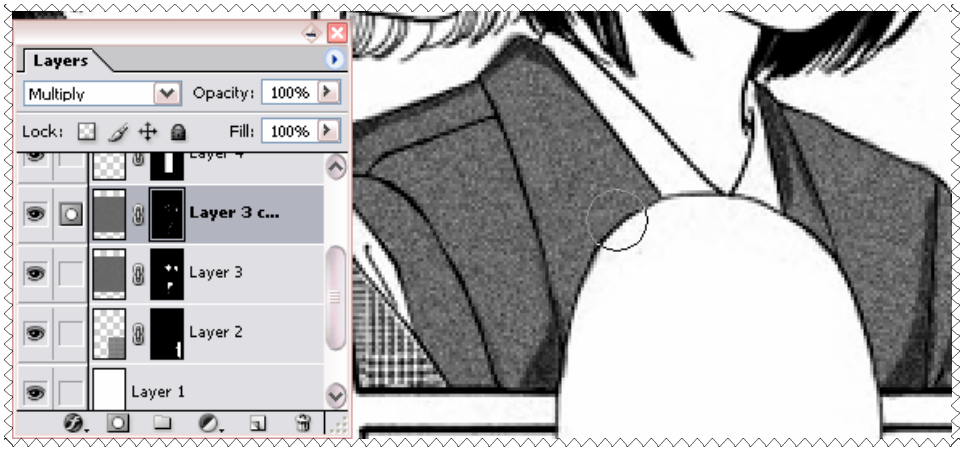
جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

: Tips

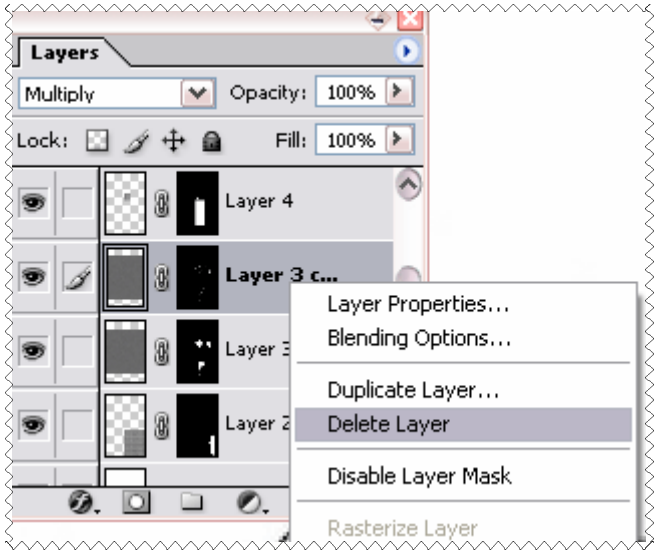
إذا اخترت اللون الأبيض لتلوين الليـر ماسك ستظهر طبقة التون الأصلية ولكن إذا اخترت اللون الرمادي الفاتح ستلاحظ أن طبقة الليـر أصبحت افتح وكلما اخترت لوناً اغمق كلما اصبح اللون افتح.



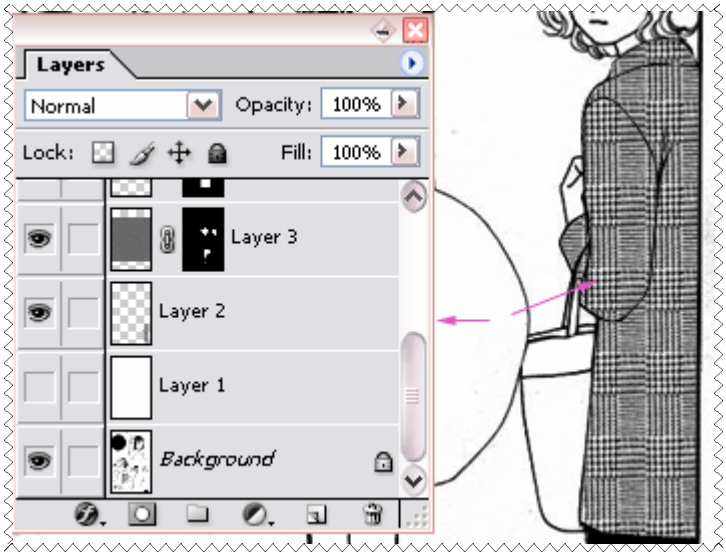
يمكنك استخدام الظل على الليـر ماسك بوضع لير جديد واجعله MultipLy ونفذ الخطوات الأولى .



وإذا لم يعجبك وضع الظل يمكنك التخلص منه اضغط الفأرة اليمين على الليـر الذي تريد حذفه واضغط على Delete Laye.



لتحديد الماسك اضغط بالفأرة اليمين على اللير ماسك ثم اختر Set Selection to Layer mask وسيتم تحديد الأجزاء التي قمت بإظهارها من التون.إذا أردت التخلص من الـ Layer mask بعد أن انتهيت من التلوين ووضع التونز بالطريقة الصحيحة اضغط بالفأرة اليمين على اللير ماسك واختر Apply Layer Mask .

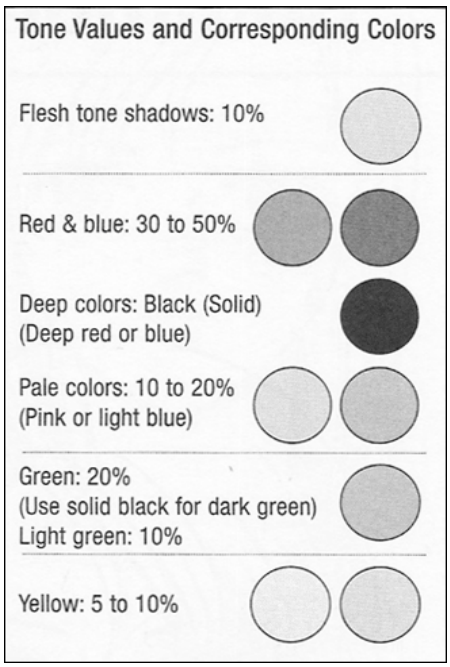


يمكن استخدام الباترنز بطريقة سهلة جداً وهي بوضع طبقة جديدة ثم اختيار الكل Select All واختر أمر Fillمن Edit او من الفأرة اليمين (عندما تستخدم أداة التحديد فقط) ثم اختر من القائمة Pattern ستلاحظ سهماً على الجهة اليمين اضغط عليه واختر Larg Thumbnail لمشاهدة افضل. إذا أردت تركيب الـ Patterns اختر Load Pattern ثم افتح الباترون الذي حملته من أي موقع (يفضل وضع جميع الباترنز في المجلد .. .

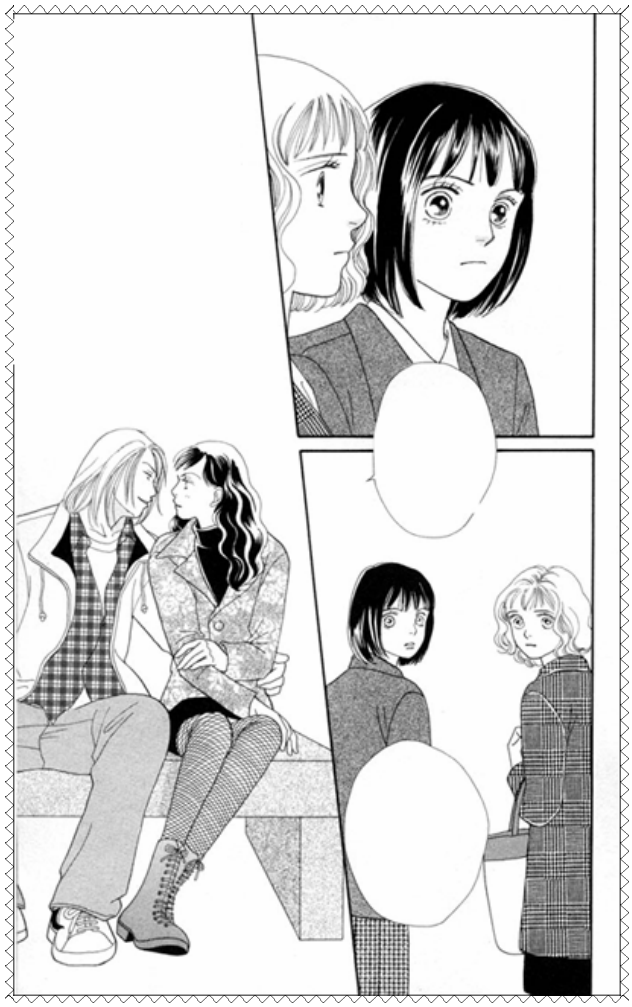
C:\Program Files\Adobe\Photoshop CS\Presets\Patterns

حتى ما إذا اغلق الفوتوشوب وفتحته مرة أخرى لا تخسر تلك القائمة، فتضطر إلى وضعها من جديد.

بعد أن ملأت اللير بالـ Pattern اتبع خطوات اللير ماسك.لأفضل النتائج انصح بعدم الإكثار من استخدام السكرين تونز وملء الصفحة بها.يتم تحديد السكرين تونز على حسب الألوان كالتالي:



الشكل النهائي بعد وضع جميع السكرين تونز.



١٨ - والآن بعد أن تعرفنا على السكرين تون سوف نتعرف على أداة السكرين تون التي تستخدم في السكرين تون اليدوي.

Screen Tones ؟؟ وهي تأتي بأشكال مختلفة وتستخدم لإضافة لمسة جمالية على المانجا .فبعضها يستخدم للتضليل وبعضها لتزيين الملابس وآخر لوضع خلفيات جميلة Screen tone يستخدم للتضليل.

ولاكن الأفضل عمل السكرين تون عن طريق الكومبيوتر ببرامج معالجة الصور مثل الفوتوشوب فهو الأفضل.

{ البرامج المستخدمة لمعالجة ورسم المانجا والانمي وعمل الأفلام المتحركة }

١- برنامج (Adobe Photoshop) جمع الإصدارات ولاكن الأفضل استعمال الإصدارة ٧ وما فوق وهو برنامج لمعالجة الصور وتلوينها وعمل الصور ثلاثية الأبعاد وعمل السكرين تون وتلوين الملابس وعمل المؤثرات مثل النار الهواء الدخان المعادن الصخور كل شي مجسم وغير مجسم الخ ..

٢ - برنامج (Macromedia Flash MX) وجميع الإصدارات الحديثة،وهو لعمل الأفلام المتحركة لنشرها علي هيئة فلم فيديو أو فلاش.

٣- برنامج (Swish) مثل برنامج (Macromedia Flash MX) ولكنه اسهل واقل إمكانيات منه للمبتدئين.
٤- برنامج (Freehand 10) يساعد في رسم الصور.

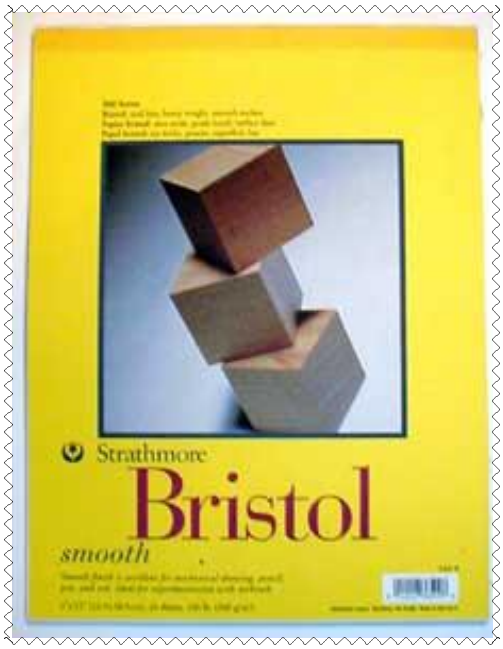
معظم الرسامون يفضلون الرسم بالأيدي ثم معالجتها بالبرامج مثل تلوينها وتحريكها.

ô ô ô

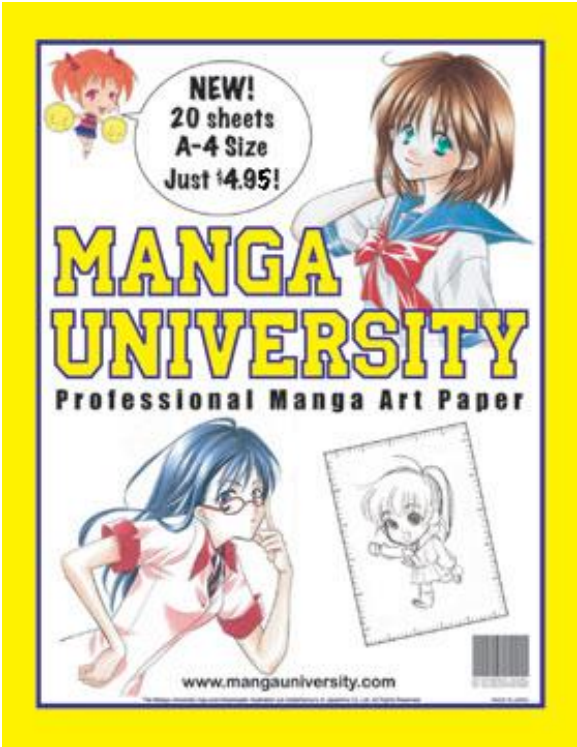
{ الورق المستخدم في رسم المانجا والأنيمي }

١٩ - الورق المقـوى الثقيل :-

الورق المقوى ورقة بيضاء لامعة ثقيلة يأتي في عدة حجوم وسطوح اكبر حجم له (١١ x ١٤) ، هذا الورق ناعم جدا فيأخذ وقت طويل لجفاف الحبر عليه فلا تحرك يدك وقت التحبير إلا بحذر وإذا أردت تجفيفه انتظر فترة ليتماسك علي الورقة . فمن مميزات هذه الورقة تبقي فترة أطول ناصعة البياض بدون اصفرار في لونها فإنها حقا ومثالية للتحبير .



أوراق المانجا وهي أوراق خاصة تحتوي على إطار، هذه الأوراق غالية بعض الشيء وتستخدم للمرحلة النهائية من المانجا فلا تستخدم للتجارب أو الأفكار الأولى .



٢٠ - أوراق المانجـا :-

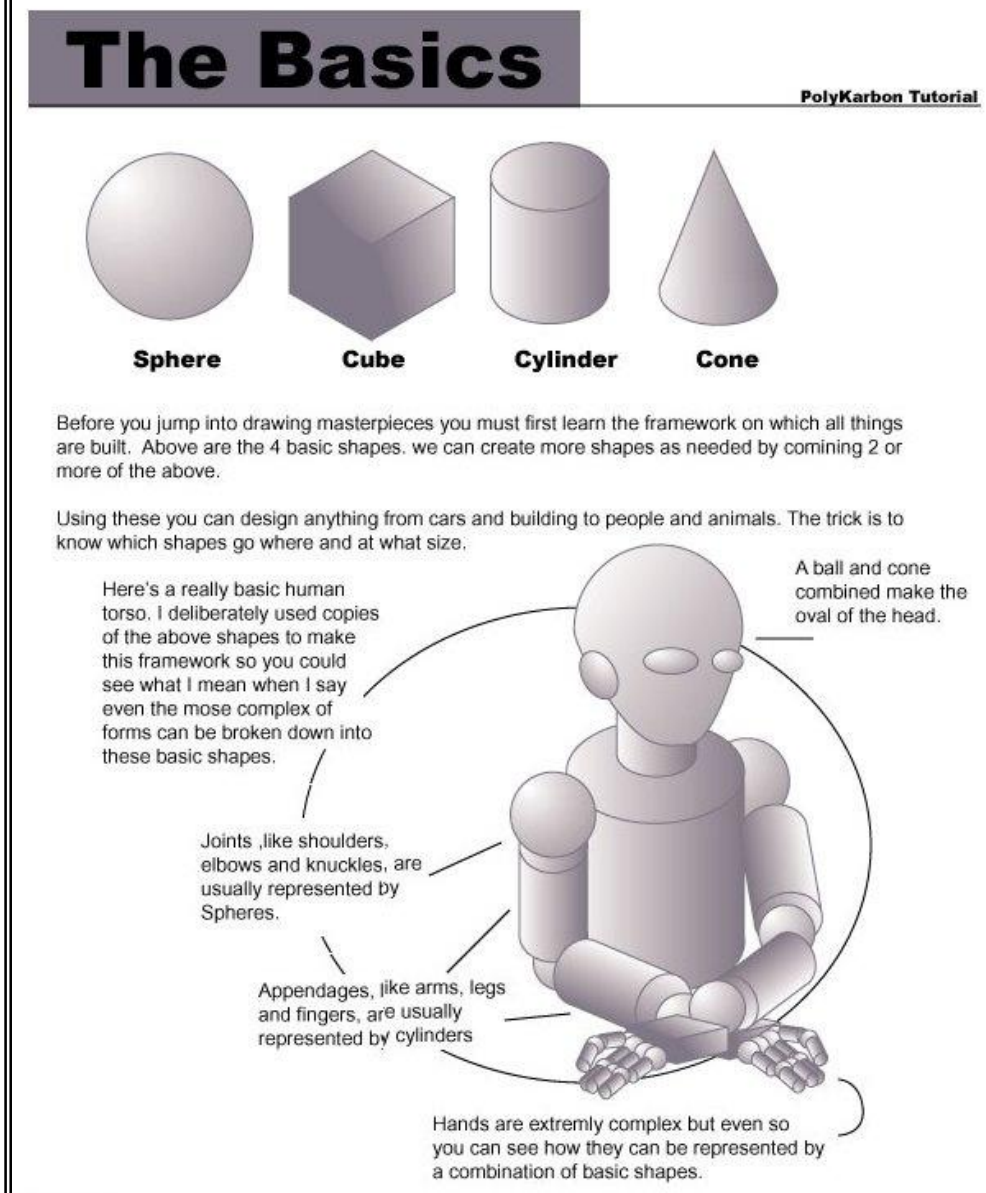
وهي أوراق خاصة تستخدم لرسم المانجا الملونة .

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

الفصل الخامس / طرق الرسم

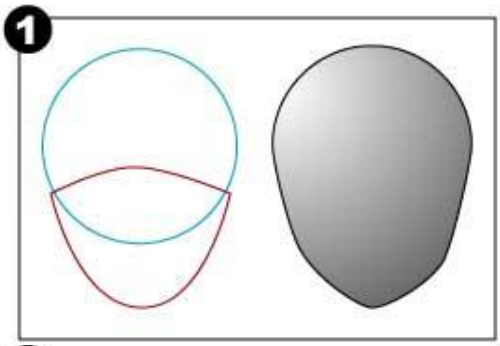
اساسيات لابد منها

{ الأساسيات: لا تستطيع البدء بدون معرفة هذه الأشكال !؟ }

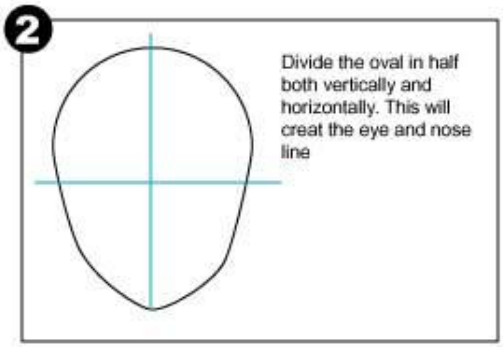


هدفي هنا هو ان تتعلم رسم هذه الاشكال باحتراف لانها تمثل جسد العروسة (المستطيل – المربع – الهرمي – المثلث – الاسطواني – الكرة)

1

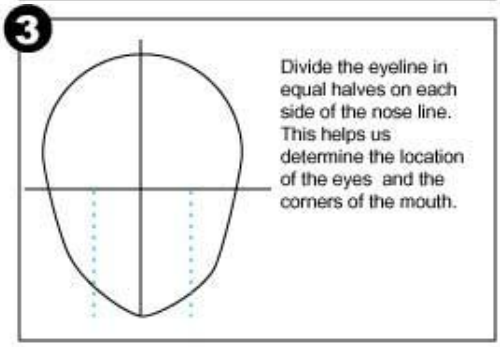


2



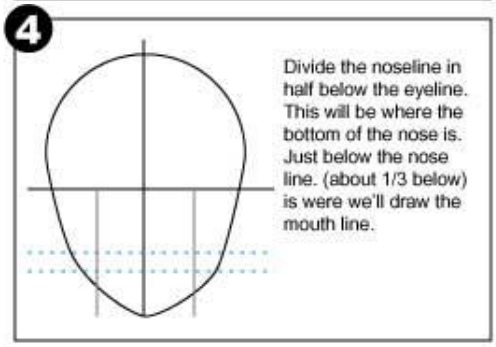
Divide the oval in half both vertically and horizontally. This will creat the eye and nose line

3



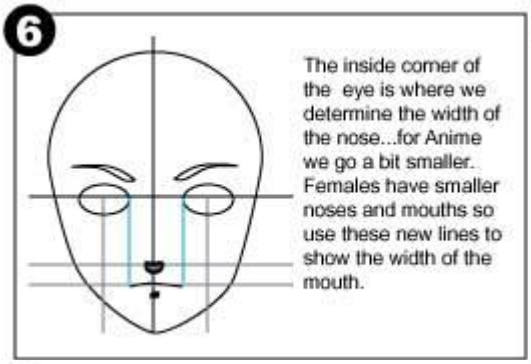
Divide the eyeline in equal halves on each side of the nose line. This helps us determine the location of the eyes and the corners of the mouth.

4



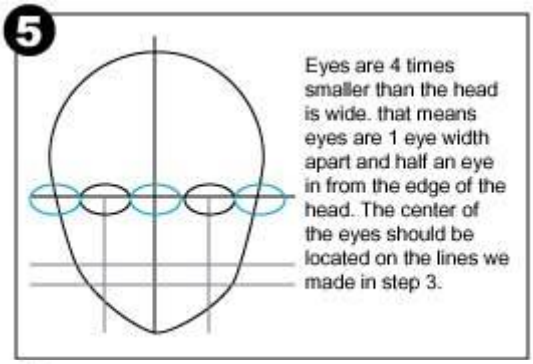
Divide the noseline in half below the eyeline. This will be where the bottom of the nose is. Just below the nose line. (about 1/3 below) is were we'll draw the mouth line.

6



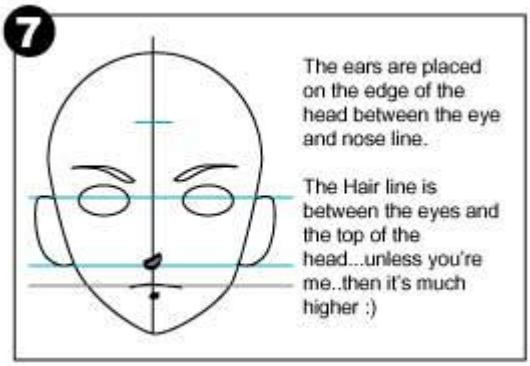
The inside corner of the eye is where we determine the width of the nose...for Anime we go a bit smaller. Females have smaller noses and mouths so use these new lines to show the width of the mouth.

5



Eyes are 4 times smaller than the head is wide. that means eyes are 1 eye width apart and half an eye in from the edge of the head. The center of the eyes should be located on the lines we made in step 3.

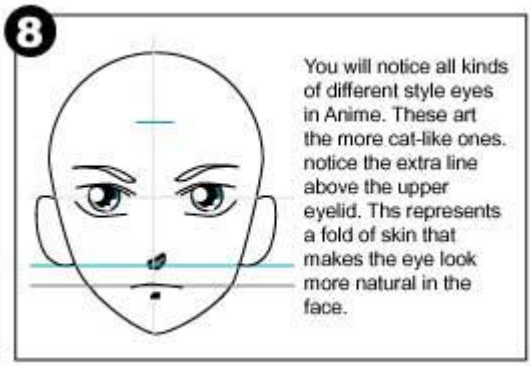
7



The ears are placed on the edge of the head between the eye and nose line.

The Hair line is between the eyes and the top of the head...unless you're me..then it's much higher :)

8



You will notice all kinds of different style eyes in Anime. These art the more cat-like ones. notice the extra line above the upper eyelid. Ths represents a fold of skin that makes the eye look more natural in the face.

9

This is as basic as it gets. Study different manga artist to find what styles of hair and shading you like the best. Hope this helps!

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

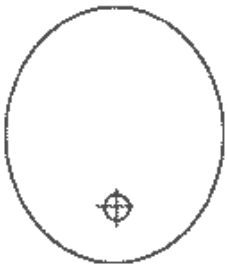
الفصل السادس

طريقة رسم الكف

خطوات رسم الكف :

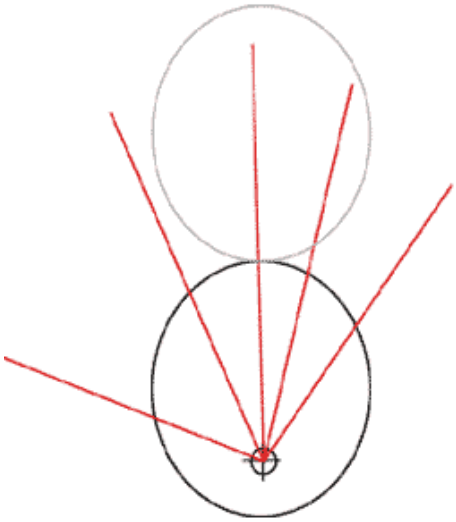
الخطوة الأولى - رسم الكف:

ارسم شكل شبه بيضاوي عموديا ثم ارسم في الأسفل دائرة في المنتصف لنرسم من خلالها الأصابع.



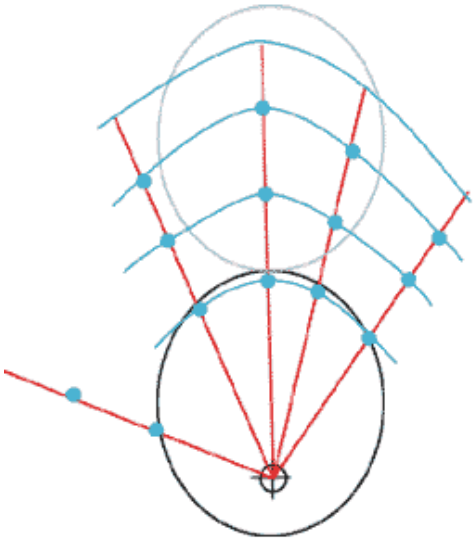
الخطوة الثانية - تخطيط الاصابع

ارسم خمس خطوط بداية من نقطة المركزية. الخط الاطول سوف يكون الخط الاوسط اجعله اقصر قليلا من الشكل البيضاوي الثاني او العلوي.

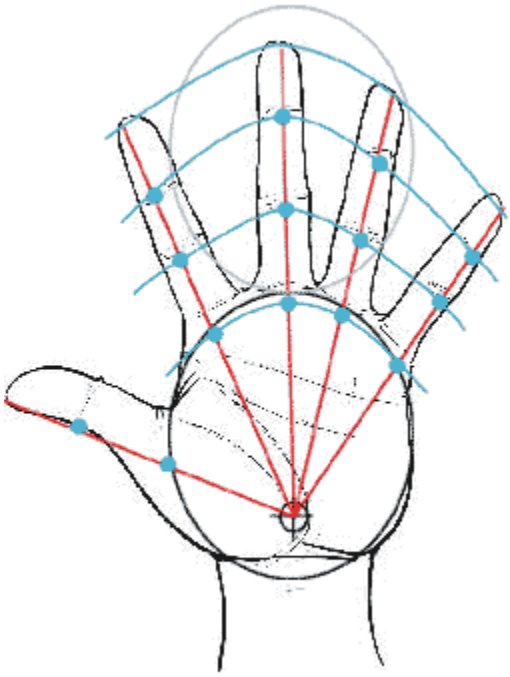


الخطوة الثالثة - تناسب الأصابع

تسقط أطوال الأصابع الباقية على قوس من ارتفاع الإصبع الأوسط.المفصل قرب طرف الإصبع بعض الشيء اقل من ثلث الطريق نزولا من طرف الإصبع.والإصبع الكبير يقسم إلى نصفين بداية من حد البيضاوي.

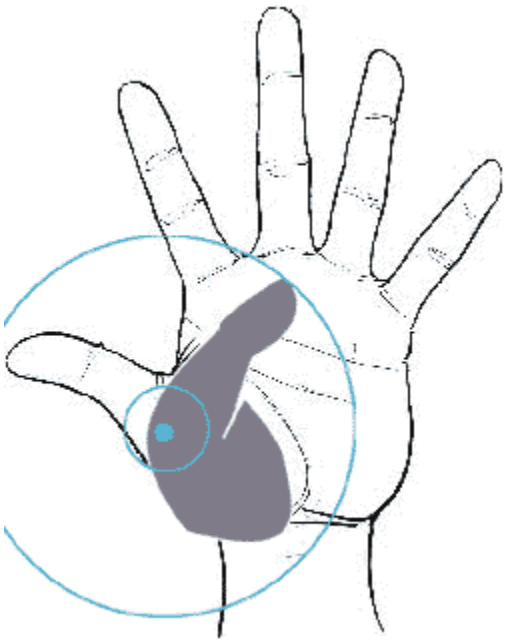


الخطوة الرابعة - رسم الأصابع واكسائها



اللحم في الأصابع كالمعروضة هنا.تبدأ الأصابع في التضييق في القاعدة توسع في الإصبع الأول ثم التضييق في الأسفل كما في الصورة وتوسع بين الخنصر اكبر من التي تلك الوسطي واصغر من السبابة لتعرف اكثر انظر ليدك فيد كل شخص مختلفة قليلا لاكن هذه اليد مشابهة.

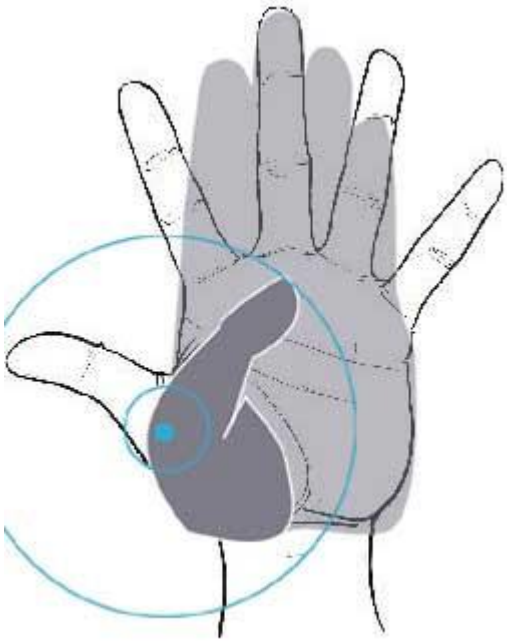
الخطوة الخامسة - ثني إصبع الإبهام



إن إصبع الإبهام يدور حول محور خاص خلقه الله عز وجل.يتأرجح الإبهام داخليا علي مفصله الأسفل وينحني في مفصله الثاني للإشارة في قاعدة البصر تتقوس أصابع الإبهام في المفصل المتوسط للسبابة.

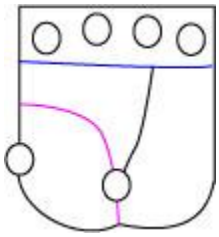
المرحلة السادسة - أطوال الأصابــع

إن السبابة والبنصر تقريبا نفس الارتفاع حول نقطة منتصف الإصبع الأوسط إن البنصر فقط أطول قليلا.يأتي إصبع الخنصر إلى خط المفصل الأخير للبنصر.

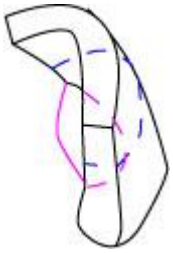


{ حركــات وتأثيرات اليد }

إن اليد مثل مجرفة تستطيع رؤية الانحناءات فوق الخط الأزرق الصف الأول للمفاصل.

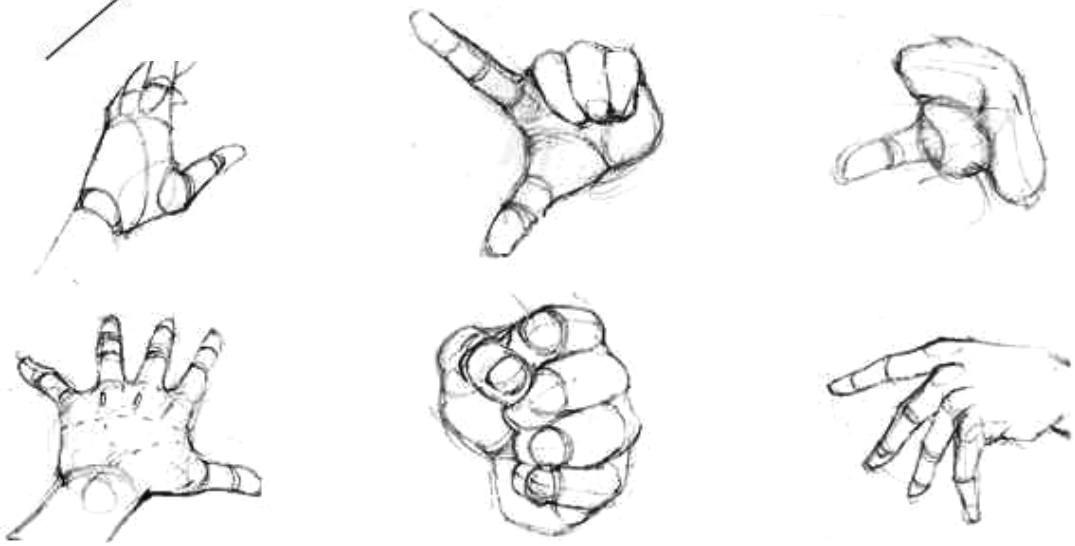


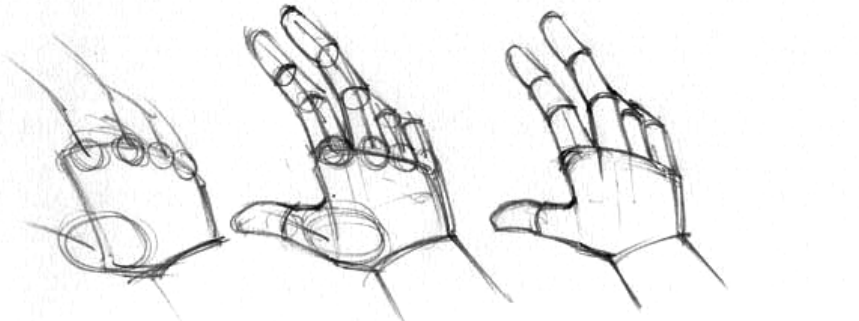
انظر الي انحنائات الخطوط .

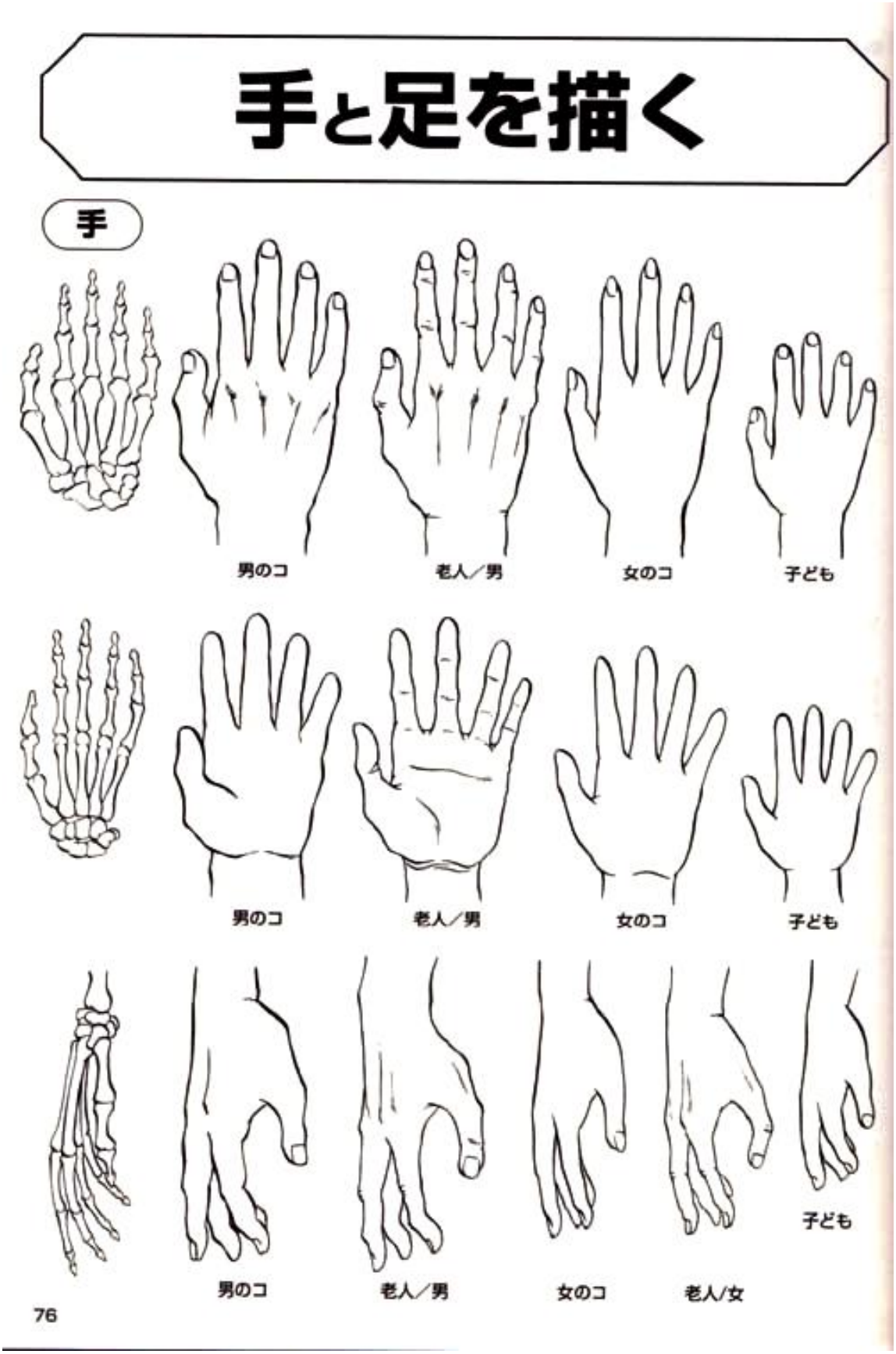


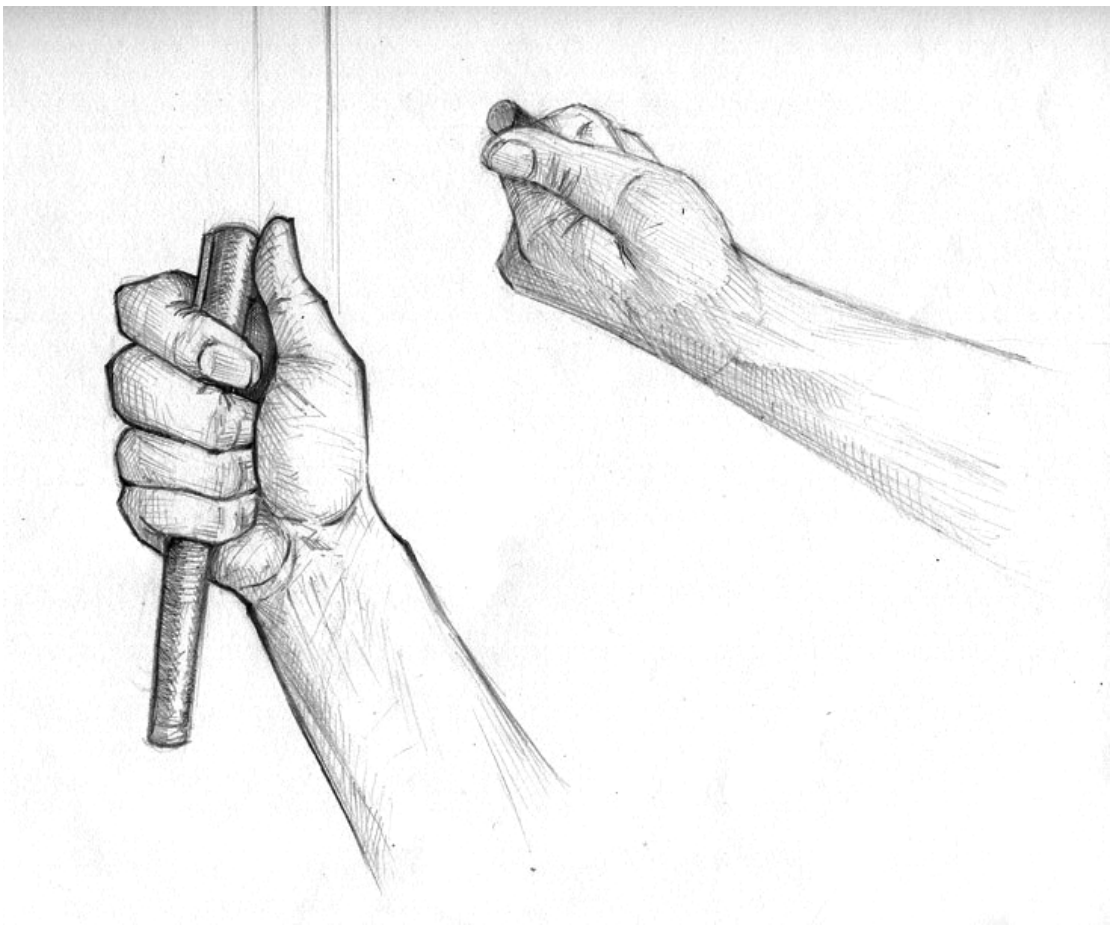
عندما ترسم اليد من الظهر انتبه للخطوط المطوية في النخلة سوف تساعدك لرسم مواقع اكثر طبيعية للإبهام والأصابع.

بعض أشكـــال اليد في مواضع وإشارات مختلفة:-






手と足を描く
手
男のコ
老人／男
女のコ
子ども
男のコ
老人／男
女のコ
子ども
男のコ
老人／男
女のコ
老人/女
子ども
76



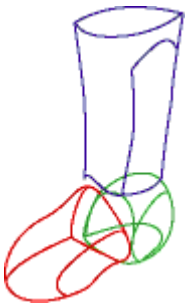
جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

الفصل السابع

طريقة رسم القدم

{ طريقة رسم القــدم }

اعرف الأشكال الأساسية :



هي مثل أي قدم بالأشكال الأساسية.لقد قمت بتقسيمها إلى ثلاث أجزاء.
١ – اسطوانة الساق.
٢ – الجبهة الأمامية.
٣ – أي شئ مدور للكعب.

وجهة النظر الجانبية :

هنا ممكن أن تري الأشكال الأساسية يأتي الساق وينحني ظهرا للكعب الأمامي إلى أصابع القدم.هناك قوس بين وسادة اصبع القدم وقوس بين وسادة الكعب.

الحذاء الملائم :

أي حذاء أساسا يأخذ شكل القدم.حذاء الجيش صمم النعل وسيكون هناك ربع بوصة تحت قاع القدم.

القدم وحذائها :

ارسم القدم أولا سوف تعطيك فكرة افضل لرسم الحذاء وكيف تلف الحذاء حول القدم.

ظهر القدم :

تجد هنا إنها القدم اليمين فيه مقوسة قليلا والأصابع أيضا وكذلك الحذاء.

بطن القدم :

لا أحد لن يري اسفل القدم (بطن القدم) في الرمال أو علي شواطئ البحر فيوجد قوس القدم الذي لا يلامس الأرض.

إتقان الأشكال في المنظور :

عندما تفهم رسم القدم يمكنك أن تصبح مبدع برسم وقفات مختلفة هنا تري الحذاء إلى اليسار قليلا والآخر ينحني إلى الأمام بشكل قدم تسير.

ô ô ô

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

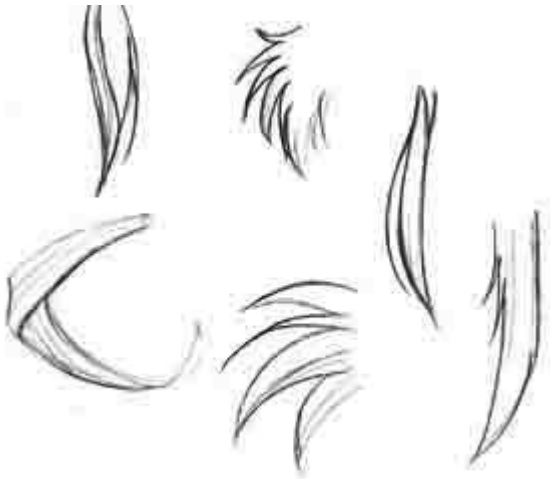
الفصل الثامن

طريقة رسم الشعر

{ طرق رسم الشعر للشخصيات الرجال والإناث }

أولا مقدمة عن رسم الشعر:-

اعتماد على الأسلوبِ، شَعر أنيمِ يمكن أن يكون معقد جداً. على أية حال، إذا كنت تتبع إلى طريقة مكوناته الأساسيةِ، العملية لرسم شعر الأنيمِ تصبح أسهل إلى حدً ما. مثل الشعر الحقيقي، شَعر أنيمِ متكون من العديد من الخطوط والمنحنيات. على أية حال، بدلاً من سحب كل خصلة فردي يرسم الشعر في كل الأحيان بحجم مختلف.
هذه بعض الأشكال الأسهل لكل أسلوب شعر وان الخط الأسفل من الشعر يعطي عمق الشعر والأكثر في شعر الانيمي انه خطوط فردية من الشعر فهذا الأكثر شيوعا كما في الصورة.

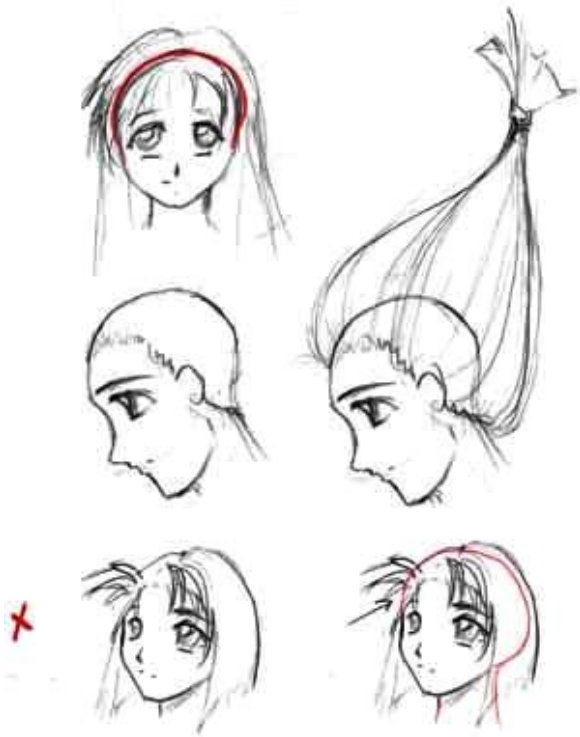


عندما تقوم برسم الشعر يجب أن ترسمه متقارب ليكون شكل كامل وفي بعض الأحيان يكون فردي مثل القصة وما شابه من تسريحات للشعر.ولعمل المنحنيات والتصفيف اجعل الخطوط واحد خارج الآخر كما في الصورة. يمكنك جعل الشعر مفصل وواضح مثل شعرك وسف اشرح هذا الآن.

هذه أشكال معقدة من الشعر وكل شكل يختلف عن الآخر ومكن أن يكون الشعر سميك أو رقيق أو ذو نهاية مدببة وحاد.
ملحوظة : لا تجعل الشعر مفصل جدا أو بسيط جدا وهذا اعتمادا علي الرسم.

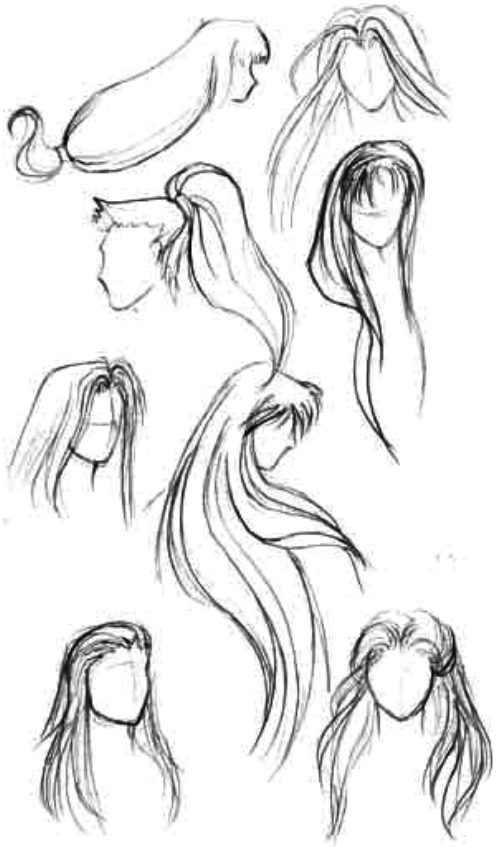
هذه أمثلة كثيرة للأشكال الأساسية للشعر،سجل ملاحظاتك عن هذه الشعور المائل والمنحني والمربوط أو الملفوف لتكن هذه الملاحظة في ذهنك.أنت ممكن أن ترسم شعر جذاب ملفوف ومشدود ومقلوب في جميع أنحاء الصفحة.

سوف أتكلم عن بعض الأشياء المختلفة لتصميم الشعر، ولاكن قبل أن استمر أريد التوضيح عن بعض الأشياء لتناسب الشعر مع الرأس. مهما كنت تريد رسم الشعر فيجب أن يكون من منبت الرأس كما في الصورة في الوسط ينمو خارج كامل الجزء الخلفي لفروة الرأس من الجبهة إلى خلف الرقبة(اسفل خلف الرقبة) وليس من القانون أن تجمعه لأعلي كما في الصورة يمكنك تجعله مفرودا المهم إذا كنت ترسم الشعر قصير جدا المهم أن تعرف من أين سوف ترسمه. لاحظ من تشكيلة الفنانين انهم لا يأخذون في الحسبان أن يوجد جمجمة تحت الشعر ويرسموه صغير جدا كما في الصورة اسفل وتجد الشعر بارز وغريب في شكله ولا توجد تحته جبهة وهذا ليس شئ جيد فالأفضل رسم الشخص وبعد ذلك رسم الشعر حتى يلائم جسمه ويكون طبيعياً كشعر الانيم.

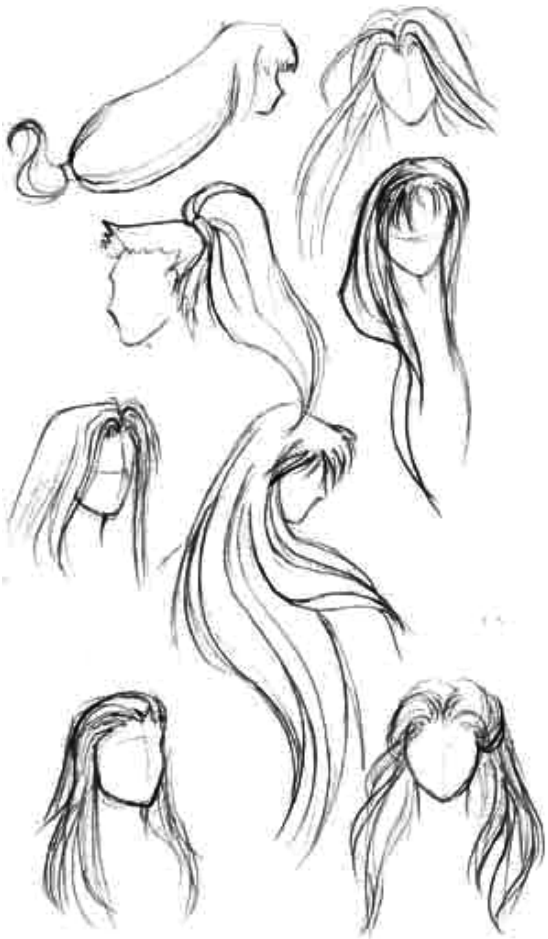


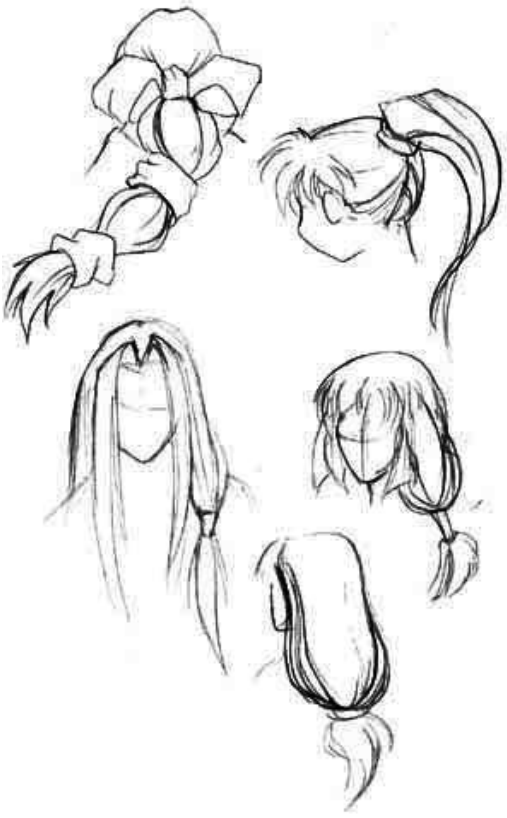
هنا بعض الأمثلة لشعر الانيم المختلفة وكلهم ذو شعر قصير علي أمل أن يعطيك بعض الأفكار،لاحظ أيضا العديد من هذه يمكن أن تستعمل لتسريحات شعر ذكر أو أنثى أنا آسف فهذا ليس مفصل كالبعض من الأمثلة السابقة ولكنك ممكن أن تكون الفكرة الأساسية والأسلوب(بأذن الله).

هنا بعض الأمثلة لأشكال الشعر الطويل المتعدد الاتجاهات بعض الشعور منها ممكن أن تستعمل شعر ذكر أو أنثي فهو ليس فقط شعر جنس واحد وبالمقارنة مع الشعر القصير سوف تلاحظ أن الكثير من هذه الأشكال من الشعر متكون من خطوط مقوسة وذلك عندما يرسم الشعر الطويل



وحاول بقدر الإمكان تجنب الخطوط المستقيمة جدا وتأكد من انحنائه عند الأكتاف أو يكون متطاير.عندما تريد رسم شعر طويل تأكد من انه يكون متدفق وغزير بعض الشيء حتى توحي للمشاهد أن الشعر يخرج من منبت الرأس ولاحظ أن الخطوط الداخلية مستقيمة.





هنا بعض الأمثلة الكثيرة المختلفة للشعر ولا يوجد كلام عنهم ولاكن لاحظ أن كل شعر في اتجاه معين له يعني الضفيرة لها اتجاه والمضموم له اتجاه وهكذا حاول أن ترسم الشعر في الاتجاه المراد ذهاب الشعر له بدقة.

هذه بعض الضفائر لشعر الإنــاث.

الآن هنا الجزء الأصعب رسم شعر لشخصية تتحرك تركد أو تلتفت، وسوف أبدا ببعض الأمثلة عن الشعر الطويل.اذا اردنا رسم شعر انيم في مهب الريح هو يكون صعب في بداية الامر.اولا حدد في أي اتجاه تريد ان يكون في مهب الريح وهل تريد ان ينتقل الي الجوانت لكي يكون الريح قد نفغه الي خلف الشخص او يواصل التطاير امام الشخص عندما تقرر ارسم الشعر يتطاير سويا مع بقية الشعر وقوسه في اتجاهات مختلفة وارسم كل خط في اتجاه مجموعة الشعر ولاحظ ان الخطوط تكون مقوسة في اطراف الشعر.علي سبيل المثال في الصورة في الاعلي ،شعر الشخص يكون خلفه هكذا رسم الشعر المقوس الخلفي في الخطوط الشاملة اللطيفة لبعض الامثلة اللطيفة في رسم تصفيف الشعر يوجد بعض الرسامين مثل (Rayearth) او إكس يرسمون الاشخاص بهذه الطريقة من الشعر الجميل وهذا عام ١٩٩٩).

هذه الأمثلة حتى الآن جميلة إذا كنت تريد رسم شخص ذو شعر طويل جداً.لكن ماذا عن الشعر القصير؟
حاول قدر الامكان رسم الشعر القصير لا يتجاوز الاذن وممكن التجاوز بقليل وممكن ان تجعله ملتف حول الراس حتي بداية الجبهة وسوف نري الان بعض الامثلة للشعر القصير.

ô ô ô

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

أولا رسم شعر الرجال :-

تعريف خط الرأس :

إن خط الشعر يمتد بين الأذن الأولي حتى إلى الأذن الثانية من الجهة الأخرى بزاوية ٤٥ درجة فوق خط العين أو حاجب العين ،تشطر الجبهة أفقيا بين العيون وتاج الرأس ، يساعد الخط في المنتصف بتقسيم الرأس بالمنظور الطبيعي لشكل الشعر ويساعدك أيضا بعمل فرق لهذا الشعر.

تعريف الخطوط والاتجاهات :

يكون أتجاه الشعر في الاتجاه الطبيعي كما نري في الرسم فمن الأمام مرفوع لإعلى قليلا ومن الأعلى مرتفع قليلا عن فروة الرأس ومن الخلف يوجد منبت الشعر وهو يوجد عن أي شخص.

تعريف الجسم :

نقوم بصبغ الشعر علي الخطوط النقاط التي درجناه ولا ننسي عمل الظلال بالألوان الفاتحة والغامقة لرؤيته بصورة طبيعية وسوف أقوم بشرح الظلال لاحقا.

التشطيب وإضافة اللمعة :

شعر الرجال ليس لامع مثل الفتات فنراعي تعويض العمق الفراغات بإدراج الألوان الفاتحة الغامقة بشكل طبيعي كأنه فراغات في الشعر أو فروق أو حتى تسريحة ما .

ô ô ô

ثانيا رسم شعر الفتــاه :-

تعريف خط الشعر:

أن خط الشعر واقع علي الخط الذي يمتد من الأذن إلى الأذن في زاوية ٤٥ درجة فوق خط العين أو تشطر الجبهة أفقيا بين العيون وتاج الرأس. يوجد أشخاص لهم فرق في شعر الرأس لذا أضيف هذا الخط لتمثيل التقسيم من الأمام إلى الخلف.

تعريف الخطوط والاتجاهات :

يوجد الشعر يكبر من منبت الرأس مثل المسامير مع عدا شعر الفتيات تجده ناعما منسدل مع الجاذبية الي اسفل عند رسمه ارسمه علي هيئة خطوط او سواحل،ومن الواضح انك لن ترسم مليون شعرة حتى يشبه شعر الفتيات بل ارسم بمى فيه الكفاية واجعله يعطي شكل العمق للشعر الطبيعي.

تعريف الجسم :

بعد ان فهمنا رسم الخطوط أو السواحل بعد ذلك يمكنك رسم اللون الأساسي للشعر بإضافة التظليل بحيث تبين عمق الشعر وبعده بالنسبة لمنظور الرسم الطبيعي.

التشطيب وإضافة اللمعة :

تكون اللمعة عادة في الفتيات في ثلث الشعر العلوي في جانب اعلي الرأس وتمثل هذه اللمعة الضوء الساقط علي الرأس.وراعي ان يكون الظلال لون اغمق من لون الشعر وان تكون اللمعة لون افتح من لون الشعر.
يمكنك مشاهدة الأفلام وقراءة المجلات الهزلية من المانجا لتري اللمعات المختلفة ويكون عندك أفكار اكثر.

ô ô ô

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

الفصل التاسع

تعابير الوجه

{ تعابير الوجــه }

بعض تعابير الوجه :

المجموعة الأولى :

المجموعة الثانية :

المجموعة الثالثة :

المجموعة الرابعة :

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

المجموعة الخامسة :

المجموعة السادسة :

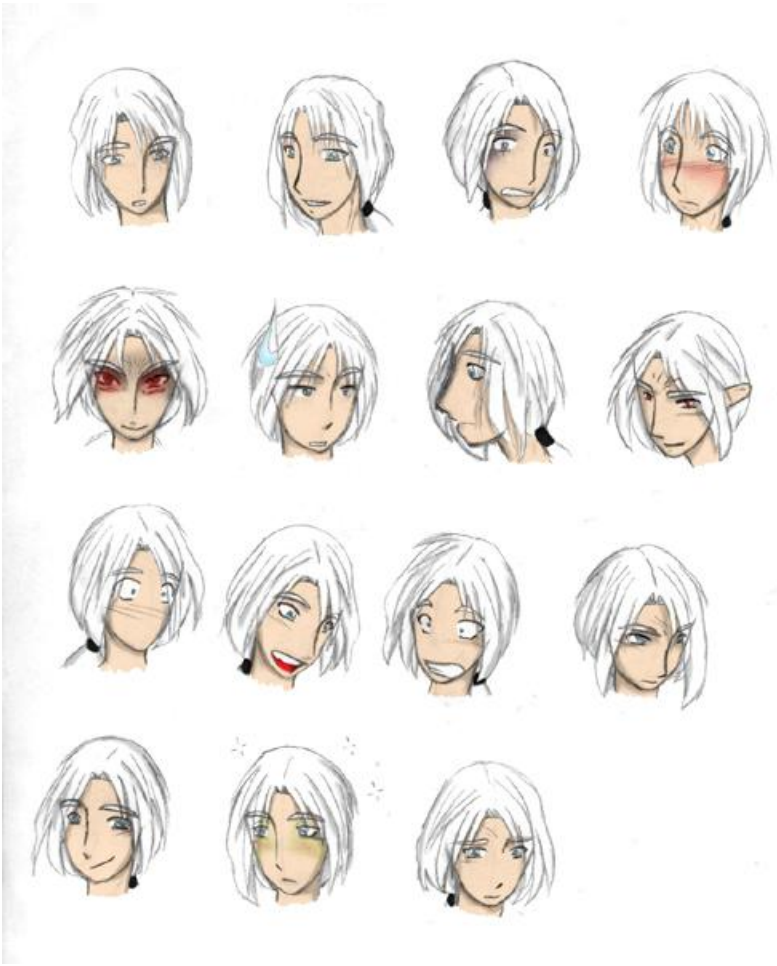
المجموعة السابعة :

المجموعة الثامنة :

المجموعة التاسعة :

هذه الوجوه رايتها هكذا من يراها بشكل آخر فلا باس.

المجموعة العاشرة :



المجموعة الحادية عشر :

40

ô ô ô

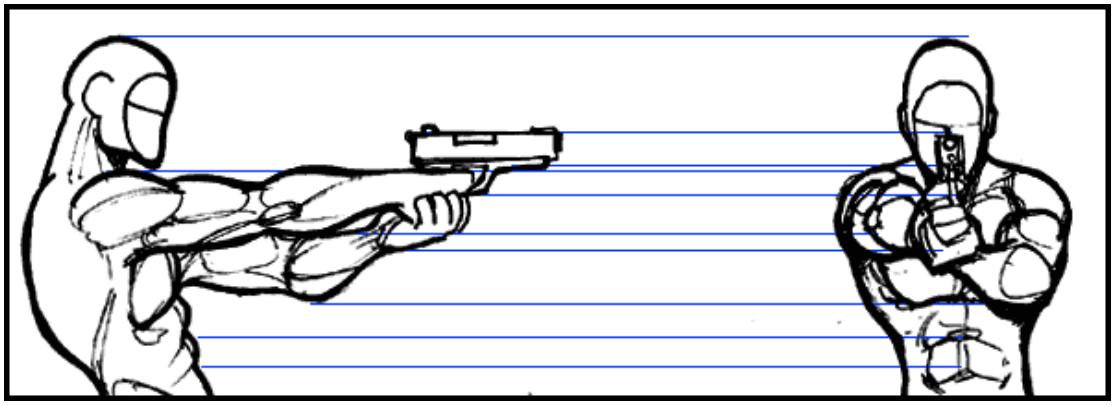
جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

الفصل العاشر

هيئة الجسد

مراعاة الطول ودقة الرسم :

نجد في هذه الصورة بها شخصيتين ونلاحظ أهم شخصيتين لشخص واحد مرة يصوب إلي اليمين ومره إلى الأمام . ونجد أيضا دقة الرسام في مراعاة الطول ومراعاة نفس شكل الجسم وهذه الطريقة تتبع في الرسوم المتحركة برسم عدة رسومات في أوضاع مختلفة لشخص واحد وعند ترتيبهم وتمريرهم بسرعة تجد انه يتحرك.



رسم الشخــص :

أي جزء كبير في جسم الشخص يجب أن تعرف كيف يستخدمه هذا الشخص مثلا الزراع كيف تكون وفيما تستخدم والقدم الخ...
أي شخص مبتدئ يقوم برسم شخصية مع إهمال الشكل الذي سوف يكون عليه هذا الشخص وهذا خطأ يجب أن تحدد قبل الرسم.أرى الصور في اغلب الأحيان يرسمون الأشخاص بأشكال غير منطقية وهم جالسون تراهم بشكل غريب لا فكر في جسمك وشكلك ماذا سوف يكون إن جلست او وقفت والذي سوف تساعدك في هذا دميت الرسم ولك أن تنظر لصور الأشخاص عندما يبتسمون ويفرحون ويبكون ويجلسون حدد ثم التقط القلم الرصاص.

الوقوف الطبيعي :

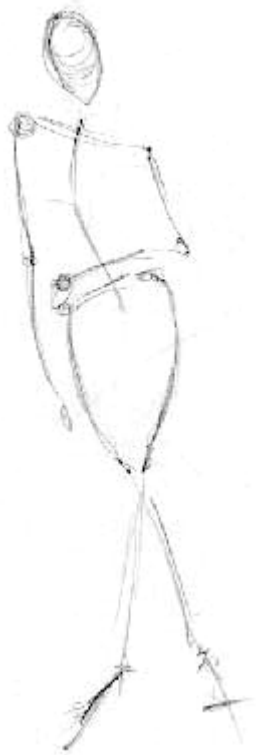
أنت الآن ليس عندك فكرة هل هذا الشخص سعيد - فرحان – حزين ؟

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

وقفة المغامر الشجاع :

هذه الوقفة تعطي انطباع بالثقة كما تري وعزة النفس فهو يجعل ساق ثابتة عموديا والأخرى مقدمة إلى الأمام مع انحناء قليل في العمود الفقري.

وقفة فتـــاه :



تجد في هذه الوقفة أن العمود الفقري مائل قليل والأكتاف مع نفس اتجاه الميلان وأيضا الرقبة ونري الأرجل بهذا الشكل.

وقفة سرية :

وقفة سرية للتجسس أو قتل أحد ما بإخفاء السلاح وتركيزه علي الزراع ونرى أن الظهر به انحناء إلى الخارج فهذا هو الطبيعي.

وقفة مقاتــل :

نرى أن قبضة يده اليمين مرفوعة للتحدي ويقف وقفة عريضة لتأكيد الهزيمة.

وقفة حب وتمنــي :

تشبيك الأيدي هذا يدل علي التمني أو الحب وننظر أيضا ألي شكل الأقدام.

الآن أنت تتسائل كيف أقوم برسم الجسم الآن استعد بان تغذي فكرك بالمعلومات والتفاصيل.

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

الفصل الحادي عشر

تعابير الوجه الكاملة

وجه شرير :

تري العيون رقيقة ومظلمة،ونري أيضا وجه هذا الفتي كل شئ فيه متناسق فالأعين والأنف والفم والذقن والشعر متناسقين مع هذه الشخصية تناسق طبيعي جداً.

وجه بطولـي :

خط الفك القوي،عيون اكبر مستديرة،نفهم من ذالك ان اذا كانت العيون اقل تكون شريرة واذا كانت مستديرة تكون عادية مع بعض التلميحات تحدد شكل الوجه وننظر أيضا الي هذا الوجه كل شئ فيه متناسق مع الآخر بطبيعية

وجه بـرئ :

عيون ضخمة حواجب نادرة اسفل،الوجه انعم ومستدير.

ô ô ô

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

الفصل الثاني عشر

زاوية الكاميرا

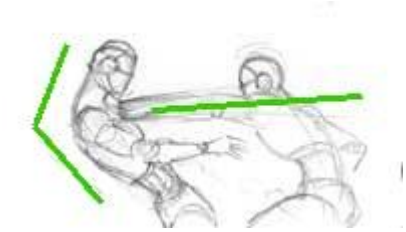
{ زوايـة الكاميرا في القتال }

الضــرب :-

اللكمــة السيئة :

هى ليسة صعبة بإذن الله ، ولاكن رغم أن الشكل جيد علي كل الأشخاص هناك الشيء الذي من الضروري أن يعمل لرؤية هذه اللكمة بوضوح وهي تأثير الصفعة (الخطوط أمام الوجه).

اللكمــة الجيدة :



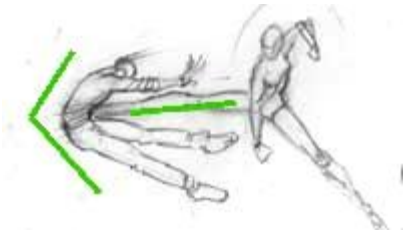
هذا افضل بكثير.إن قوة اللكمة تراها في شكل سهم الخط الأفقي يأتي من المهاجم وخطوط انحناء جسم الأهداف علي وشك التأثير.جعل حول القبضة خطوط لتسهل وتعطي إحساس إنها سريعة.

الــركل :-

الركلــة السيئة :

هذه رفسة قوية أخذها المتلقي بقوي ولكنها بطيئة ولا ننسي وضع تأثير الضربة لتعطي إحساس بقوتها.

الركلــة الجيدة :



هذه الركلة قوية جدا وعنيفة وخاطفة.نجد أن القدم موجه في نقطة التأثير للهدف ممكن بعد هذه الركلة أن ينهض ولكنه لم يصمد كثير.لا ننسي أيضا عمل الخطوط القليلة التي تعطي تأثير بالسرعة.

تفاصيل الضرب الدقيقة :-

تفاصيل الضــرب :

عندما تصل إلى مرحلة التشطيب عملك وإضافة تفاصيل الخطوط المتحدة والمرتبة التي تترجم الرسمة بالشكل المطلوب.مثل هذه الصورة أن قبضتها تعطي حولها وهج مما يساعد علي الإيحاء بسرعتها الفائقة وتضرب راس الرجل بنقطة التأثير (طرف اسفل مفاصل الأصابع) ووضعت خطوط قرب

راس الرجل لتأكد وصول اللكمة وأيضا بعض النقاط أمام الفم للإحساس بشدتها.

الزاوية السيئــة :

رغم ان هذه الصورة ليسه واضحة في رسم الأشخاص إلا أنها توضح الرمية بطريقة جيدة يلاحظها المشاهد ويفهمها والسبب في هذا الوضوح الخطوط عول ألازرع والضحية كما نري في الصورة.

زاوية من الخلــف :

هذا افضل بكثير بالنسبة لوضوح الشخصية ولاكن هذه بطرقة المانجا وإذا قمت بتحريكها سوف تحتاج إلى كميات كثيرة جدا من الأوراق والخلفيات والمؤثرات الصوتية.وهذه الزاوية عادته تظهرها إذا كان البطل يضرب شي مهم تريد المشاهد أن يراه من الأمام

الزاوية الأفضــل :

بووووم ! هذه الزاوية متابعة للزواية الأخرى والتي يكون فيها الضارب بعيد جدا لتعطي بعد المسافة التي طار فيها المضروب في الهواء ويكون المضروب قريب إلى نظر المشاهد وان تكون شخصية المضروب واضحة في الرسم ودقيقة عكس الضارب ليس دقيق للدرجة في إظهار مكونات جسده.وان تراعي خطوط الاتجاهات كالتي في الصورة لأنها هي الوحيدة التي تعطي التأثير المطلوب وتوضح إذا كانت الرمية قوية أو بطيئة أو سريعة.

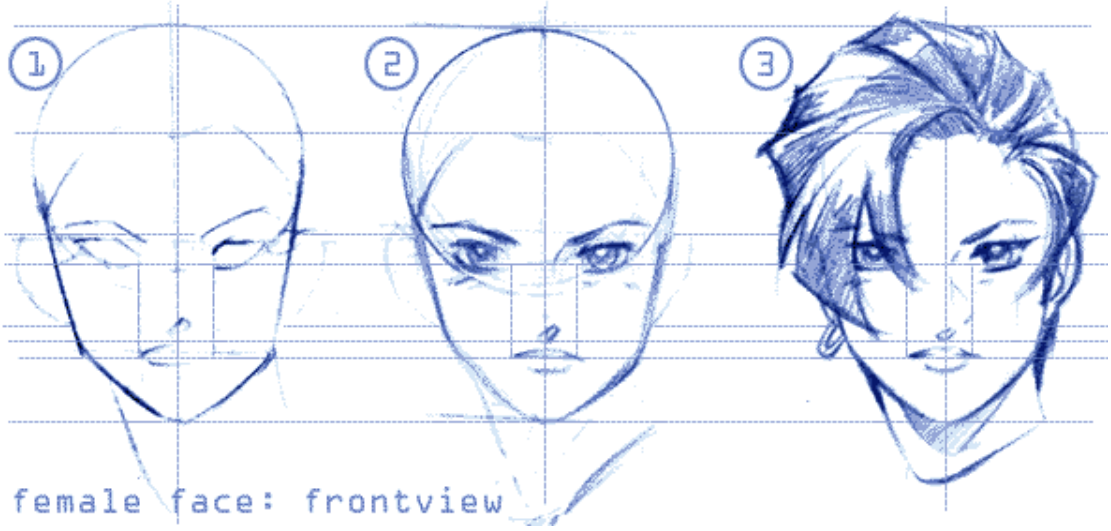
جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

الفصل الثالث عشر

رسم وجه الفتاه

{ طرق رسم وجـه الفتــاه }

افضل رسم للوجه النسائي من الأمام.

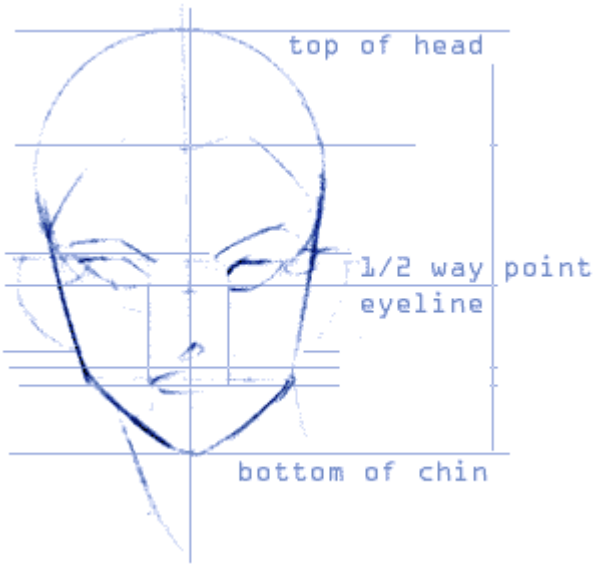


١ - نرسم كل هذه الأوجه علي ورقة واحدة ونحدد سطور وهمية لنرسم عليها جميع الأوجه وتكون بنفس مواضعها وذلك يكون بعد رسم الأوجه الأول وتحديد الخطوط الوهمية له.

٢ - هنا نقوم علي تحديد الأعيون الحواجب والأنف والفم بصورة واضحة بعض الشيء وهي مرحلة ما قبل التشطيب.

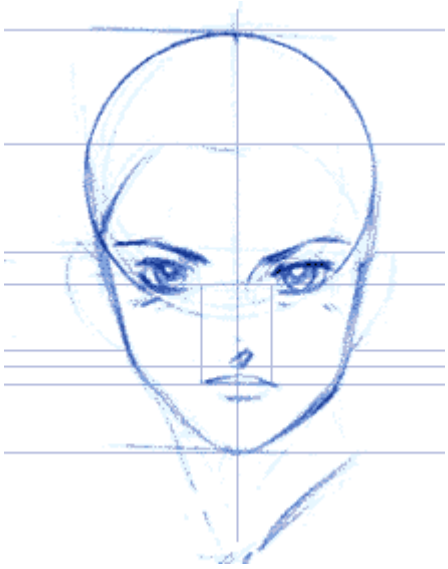
٣ – هذه هي مرحلة رسم الشعر والتحبير وإضافة اللمعة والظلال وتثقيل اللون والخطوط الخفيفة وتنظيف الخطوط الوهمية.

التفاصــيل :-



الوجه الأول :

١ – تحدد الأعين بين سطرين ضبط الرسم وفوقهم بقليل الحواجب والأنف في منتصف الوجع علي سطر الضبط الراسي والفم يكون اسفل الأنف بقليل وثلثه يكون داخل سطرين ضبط الرسم.
٢ – الأذن يجب أن تحدد مكان علي الخطوط الأفقية ما بين الحواجب والأنف.
حسنا نحن في البداية إن راس الإنسان تقريبا علي شكل بيضة.ترسم دائرة تمثل شكل قمة الرأس ومخروط معكوس للذقن.ذقون الانيم ليست بهذا الشكل فهي لها عدة أشكال مختلفة وممكن أن تكون شبه اسفل القلب الغير حيوي بل القلب المرسوم المشهور في التعبير عن الحب.
تحدد الأنف بين خط العين وخط الذقن بالنسبة للوجه الإنساني الطبيعي عرض الفم سوف يقدر بالنقطة المركزية حتى تلامس أطرافه سطور ضبط العين الراسية وهذه تنفذ في رسم الانيم لان فم الانيم صغير جدا.



الوجه الثاني :

ارسم أفواه مختلفة لتصميم الانيم واظهر الشفاه ويمكنك عدم ظهورها إن أردت واكتفي برسم خط معبر لها، حاول أن تبتكر أشكال مختلفة.

١ – للإناث أن خط السوط العلي ثقيل وخط السوط الأوطأ ثقيل أيضا ويعرف منحني العين.
٢ – قم بعمل خطوط علي الخدود لتحديد عمق العين داخل الجمجمة.

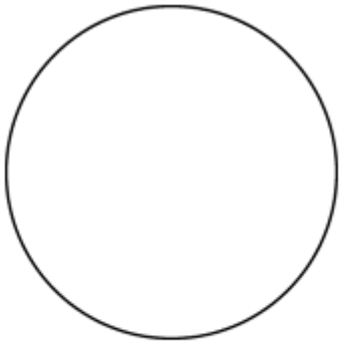
الوجه الثالث :

الآن مرحلة التنظيف والتشطيب الشيء المهم في هذه المرحلة رسم الشعر وتعريفه ورسم الضوء عليه لذا اجعل لون الشعر ثقيل وارسم الضوء بلون فاتح بطريقة جيدة.

الشعر رسمه صعب ويمكنك رسم الشعر علي العين وجعله يتمايل ومع العلم ان شعر الانيم يرسم بكل الالوان ليس له لون محدد.

ô ô ô

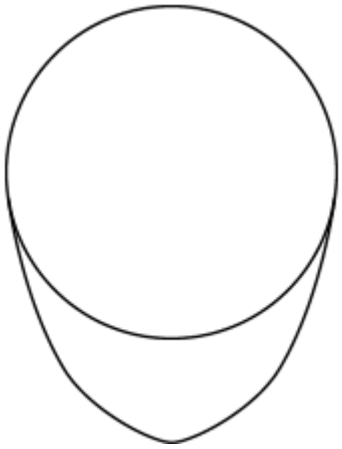
رسم مبسط لرسم الوجه النسائي من الأمام :-



وجهة النظر الأمامية خطوط الوجه ١ :

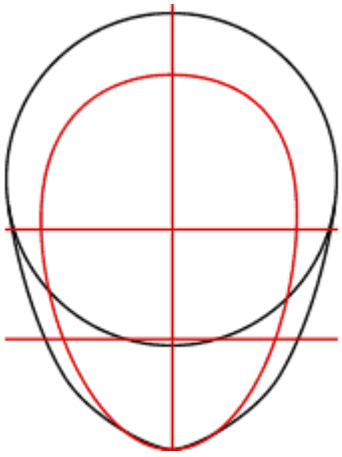
ارسم الدائرة لأنها سوف تكون أساس الرأس ليس من الضروري أن ترسم مثل هذه الدائرة بإتقان أي شكل بيضاوي يمكن أن يكون رائع.

وجهة النظر الأمامية لرسم الذقن ٢ :



يكون الذقن علي شكل قلب حب وتجعل الجزء الأسفل له مجال دائري.

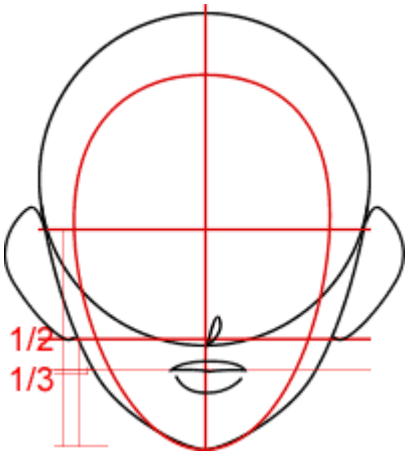
وجهة النظر الأمامية : تثبيت انقسامات الوجه ٣ :



قسم شكل الوجه مناصفة بشكل عمودي وأفقيا.هذه خطوط المحور خط الأنف (عمودي) وخط العين (رأسي).
قسم الجزء الاوطأ مناصفة ثانية أفقية.هذا الخط هو قاع خط الأنف والأذن.ارسم شكل بيضاوي إضافي لمساعدتك ابقي المميزات الوجهية المركزية علي الطائرة الأمامية للوجه.يمتد الشكل البيضاوي الداخلي من خط الرأس حتى يلامس الذقن.

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

وجهة النظر الأمامية لخطوط مميزات الوجه ٤ :



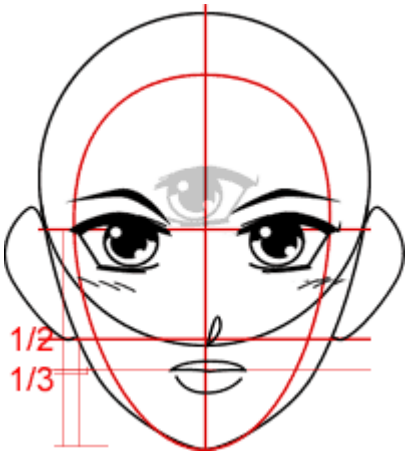
قسم الجزء الاوطا إلى ثلث.اسفل خط الأنف الأفقي خط الفم.

الأذان يجب أن توضع علي نفس خط قاع الأنف حتى فوق خط العين بقليل.

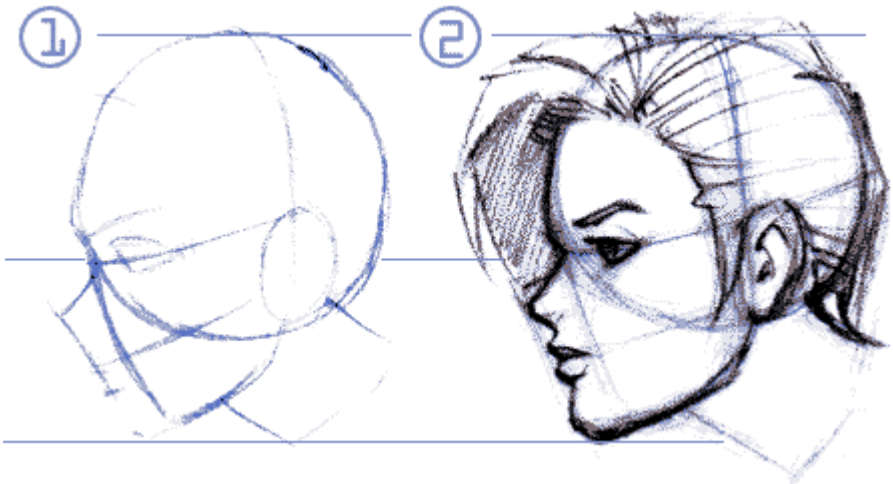
الفم يجب أن يكون بعرض الفضاء بين داخل زاويا العين (بين العينين).

وجهة النظر الأمامية لرسم العين ٥ :

تعتمد أبعاد العين علي المستوي "اللطيف" للشخص الذي ترسمه هذه العيون ليست كبير كرسومات المانجا العيون الكبيرة تكون للأشخاص المضحكون الأكثر خفة.



الوجه النسائي : جانب الوجه :

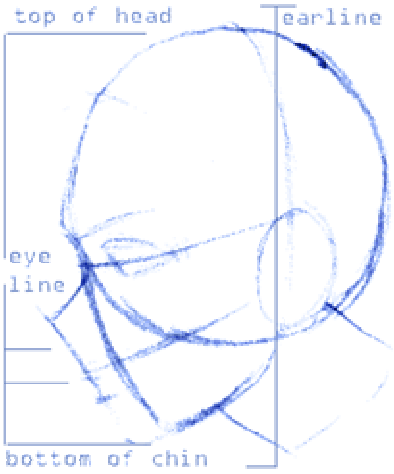


١ – جانب الوجه اسهل نوعا ما من وجهة النظر الأمامية والطريق اسهل من ثلاث أرباع وجهة النظر. أبدا برسم كرة ومخروط.

٢ – تنظف وتقوم بفصل الخطوط الوهمية.

التفاصيـل :-

الوجه الأول :



حسنا رسمت كرة الرأس وأيضا رسمت مخروط للذقن. ترسم العيون واقعية علي خط الشطر الأفقي المتوسط ... إذن ما الجديد ؟

حسناً ...رمنا ما أدعو قناع الغاز المنحدر الخارجي فقط تحت خط العين ويصل إلى الذقن هذا هو شكل قناع الغاز سيصبح لف إلى الأنف والفم.

الشي الآخر لملاحظتك ذلك الرأس يصبح مشطورا بشكل عمودي ، وهذا لتنسيب الأذن
الأذن مذالت تحدد مكان علي المحاور الأفقية زودت بالعين والفم.

الوجه الثاني :

أوه ! آسف علي الفوضى هذه صورة سيئة وليسه نظيفة ولكنك تستطيع رؤية الخطوط التحتية والتفصيلات للوجه والأعيون.

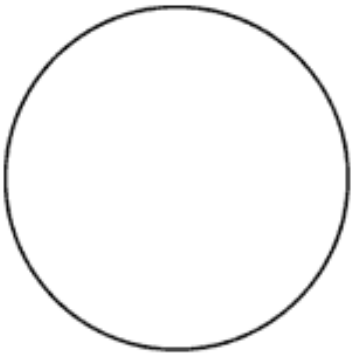
في هذه الصورة شئ يجب أن تلاحظه :

١ - إن الشفة العليا اصغر واظلم من الشفة السفلية.
٢ - إن العين واقعة علي منحني صاعد لطيف من حافة الفم.
٣ - الجبهة ناعمة ومدورة.
٤ – إن الأنف تريد تحسين بعض الشئ.

ô ô ô

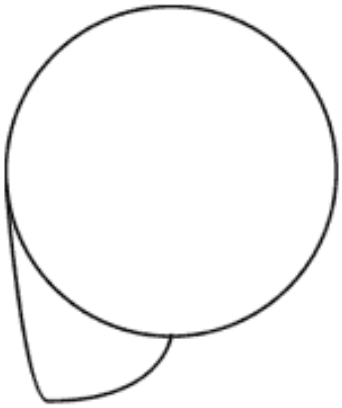
طريقة مبسطة لرسم جانب الوجه :-

جانب الوجه خطوة ١ الوجه :



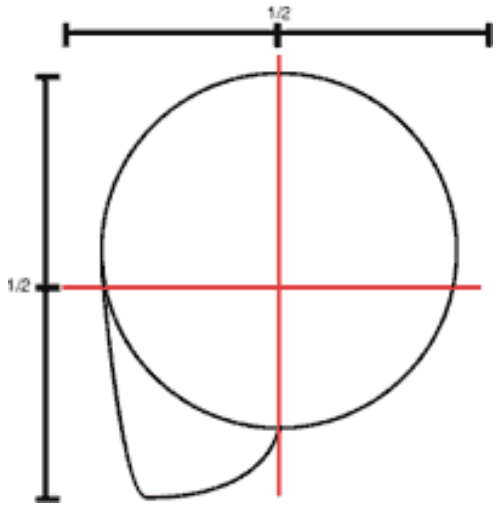
ارسم الدائرة لأنها سوف تكون أساس الرأس ليس من الضروري أن ترسم مثل هذه الدائرة بإتقان أي شكل بيضاوي يمكن أن يكون رائع.

جانب الوجه خطوة ٢ الذقن :-



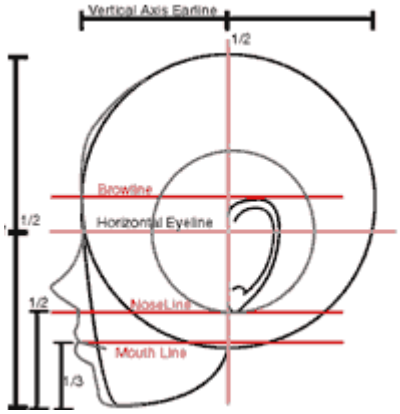
الذقن سوف ينزل من النقطة المركزية خارج حافة الدائرة إلى حول نصف ذلك الطول تحت الحافة السفلية للدائرة.
خط الفك يجب أن يرجع نحو مركز الحافة السفلية للدائرة كالموجودة في هذه الصورة.

جانب الوجه خطوة ٣ تثبيت الانقسامات الوجهية :



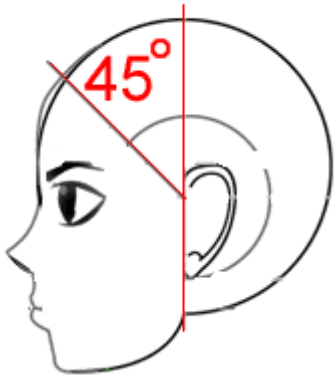
قسم شكل الوجه مناصفة بشكل عمودي وأفقيا.
هذه خطوط المحور خط الأذن عمودي وخط العين أفقي.

جانب الوجه خطوة ٤ انقسامات اكثر :



قسم الفضاء بين خط العين والذقن مناصفة.هذا خط قاع العين والأنف.
قسم الفضاء تحت خط الأنف إلى (ثلث) واجعله في منتصف الفم أفقيا.
لاحظ أن الأذن داخل محور نحو مؤخرة الرأس وتنحصر بين خط الأنف وخط الحاجب.

جانب الوجه : الخطوة رقم ٥ العين :



أن خط الشعر يرسم في زاوية (٤٥ درجة) من تقاطع خط العين الأفقي وخط الأذن العمودي.

ô ô ô

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

{ طريقة رسم وجه فتاه بطريقة (ثلاث أرباع الوجه) }

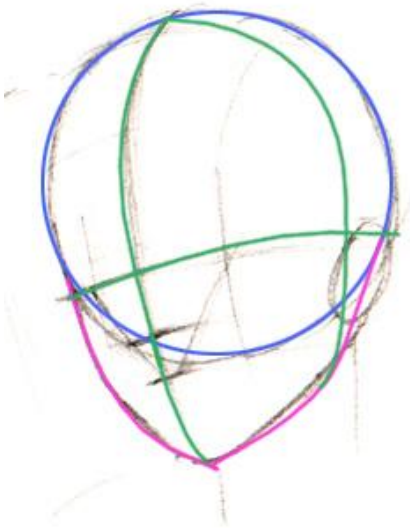
الخطوة ١ الوجه :

هنا بدأنا برسم أساس الرأس كما هو الحال مع باقي الأوجه وهو برسم الدائر ومخروط للذقن (اسفل قلب الحب).

هنا يوجد اختلاف وهو أنى قمت بشطر ثلث أرباع الوجه.

الخط الأفقي المتوسط للعيون سوف نرسم عليه العين تقريبا.

التفاصـيل :-



بداية رسم الوجه ١

البداية هي الدائرة الزرقاء وهذه البداية مهمة جدا لتجعلك تحدد أين موضع الذقن وباقي تفاصيل الوجه.

اشطر المجال بشكل عمودي مناصفة علي طول المحور الاتجاهي. استعمل خط عمودي لتحديد العين وخط واحد لتحديد الأنف والفم وواحد لتحديد الأذن.

إن خط الفم نصف الطريق بين خط العين والذقن.
تقول أبعاد الوضع الطبيعي بان الخط للأنف ... لكن هذا وجه انيم اصغر.إن خط الأنف اقل بعض الشئ من نصف الطريق بين خط العين والفم .. اقرب إلى الفم.

ارسم خطا من الفم حتى نقطة العين أوصله إلى النقطة المركزية للعين الأخرى ثم اسحبه إلى بدايته في نقطة الفم ليشكل مثلث.

هذا المثلث يضمن لك رسم المميزات بسهولة ودقة.

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

وضع المميزات ٢ :

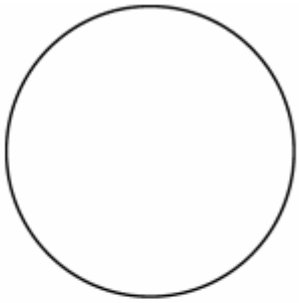
إلى هنا هذا الجزء يكون سهل.هناك العديد من الأساليب والاختلافات المختلفة في الانيم.
تبدأ العيون من نقاط المثلث وهذا لإعطاء الإحساس للعين انها تنظر.
ارسم الحواجب وضع تفاصيل اكثر إلى العيون والآذان.وبعد ذلك اسقط بعض الشعر.

العيون والخد والذقن لا عمل كبير في تحديد شكل الشخص وإظهاره لذا يجب أن يكونا اثقل في اللون ومفصلين.فببقاء لطف هذه الشخصية نحتاج لترك خطوط الأنف والفم اجعلها كأنها منحوتة الشعر ممكن ان ترسمه اكثر جاسوسية أو اوجه شرير لذا كن جذرا بثقل الخط.جيد عمل الظلال تحت الأنف والشفاه وتحت الذقن.

ô ô ô

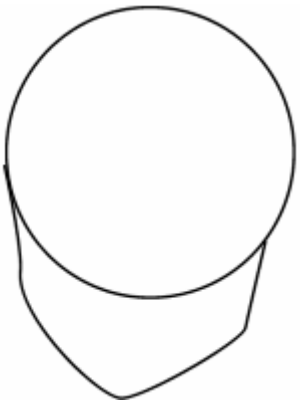
طريقة مبسطة لرسم هذا الوجه :-

الوجه الخطوة الأولى : دائرة الراس



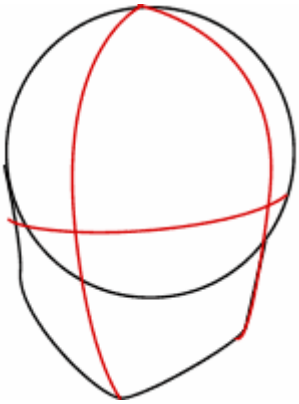
ارسم الدائرة لأنها سوف تكون أساس الرأس ليس من الضروري أن ترسم مثل هذه الدائرة بإتقان أي شكل بيضاوي يمكن أن يكون رائع.

الوجه الخطوة الثانية : الذقن



ارسم الذقن : بعمل خط من الخد لاسفل بعمل زاوية الفك نزولا إلى زاوية الذقن حتى عند الربع الأسفل من دائرة الوجه.

الوجه الخطوة الثالثة : الانقسامات ألوجهية



قسم شكل الوجه مناصفة بشكل عمودي وأفقيا.هذه خطوط المحور خط الأنف (عمودي) وخط العين (أفقي) خط الأنف يجب أن يمدد في خط مقوس من قمة الرأس إلى حد الذقن.

ملاحظة : هكذا يلتقي خط الفك مع خط الأذن العمودي.

ô ô ô

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

الفصل الرابع عشر

رسم جسد الفتاه

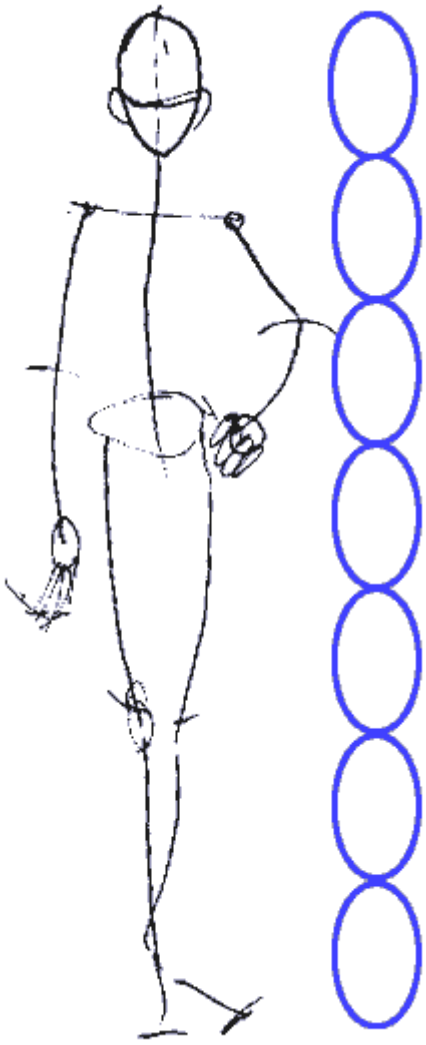
جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

{ طريقة رسم جسم الفتاه }

المرحلة الأولى في رسم جسم الفتاه :

سوف نقوم برسم سبع قطع أو أشكال بيضاوية وهي تمثل (الرأس ، الرقبة ، الكتف ، الصدر ، البطن ، الخصر ، الفخذ ، الساق ، القدم) ونقوم بقسم الذراع إلى نصفين.

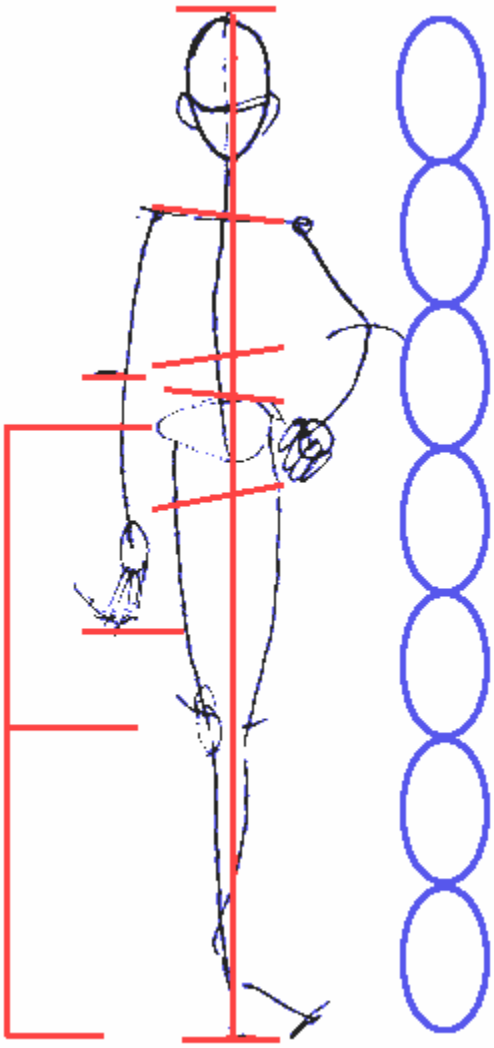
ولترسم رسم الجسم بطريقة متناسقة قسم أجزاء الجسم علي هذه القطع مثلا الرقبة نصف قطعة والرأس قطعة كاملة والنصف العلي من الذراع قطعة والأسفل قطعة والورك قطعتين والساق قطعتين كما هو موضح في الصورة.



يتبـع .....

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

المرحلة الثانية : عملية التقسيم



ملاحظة : يمكنك رسم خط من اعلي الرأس إلى اسفل القدم.
أما الخطوط الأخرى فهي كميزال لرسم الجسم.

الذراع :

اجعله نصفين وحدد الكوع أمام زر البط (الصرة) واحجز زر البطن في خطين أفقيين.
يبدأ الذراع بالكتف وينتهي بالأيدي حول منتصف الفخذ.

السيقان :

في الانيم.السيقان أطول قليلا من النصف الأعلى للجسم.
إن الركب تحدد مكان نصف الطريق بين قمة الورك وقاع القدم.

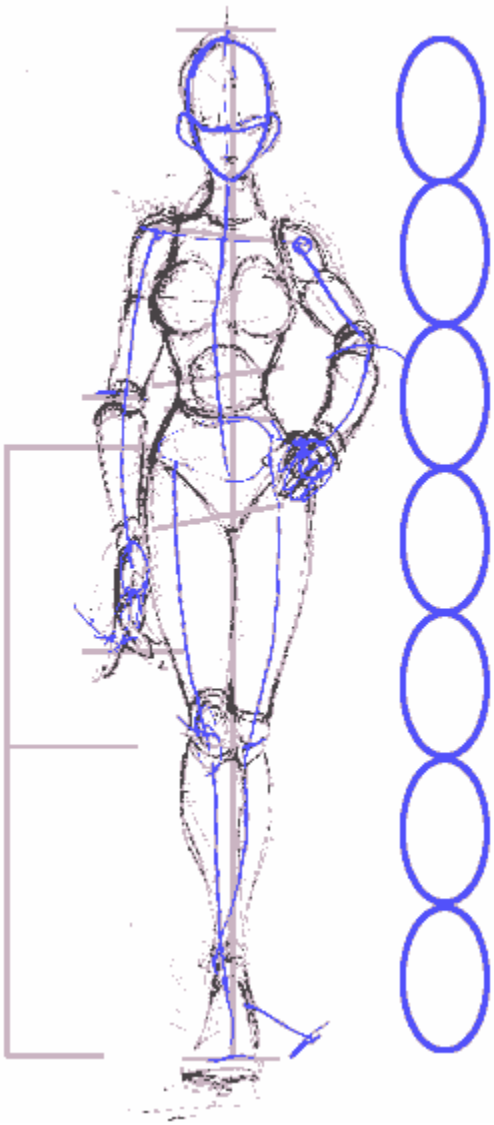
الجذع :

الورك النسائي معروف جدا في وقفته وهو مختلف تماما عن ورك الرجال.

ملحوظة : تجد أكتاف النساء بها ميلان بسيط لانا لو أصبحت مستقيمة سوف يوحي الجذع انه رجل من الخلف وذلك في بعض الوضاع.

يتبــع .....>

تخطيط الجسد : المرحلة الاولي



الآن نبدأ بتكوين اللحم الخارجي قليلا.
أنت يجب أن تكون جيد في رسم الاسطوانات والدوائر
لعمل هذه بشكل صحيح.

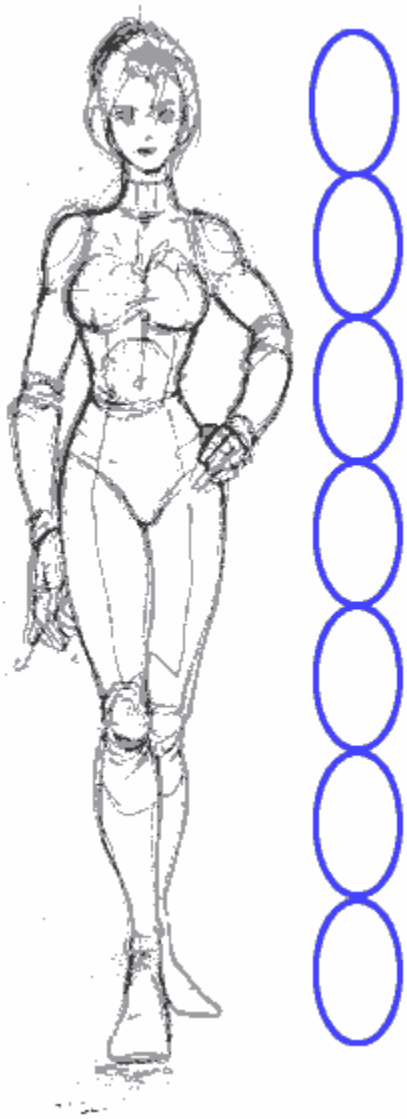
عليك دراسة تجمع العضلات لتكون فكرة رسم
الأكتاف وتكون مناسبة مع جسد الفتاه.
إن الصدر واقع في نقطة منتصف الجذع الأعلى.

حاول استعمال خطوط مقوسة فقط.
امسح الخطوط الوهمية والخطوط الغير لازمة لك
لتسهل عليك العملية القادمة.

يتبـع .....>

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

تخطيط الجسد : المرحلة الثانية



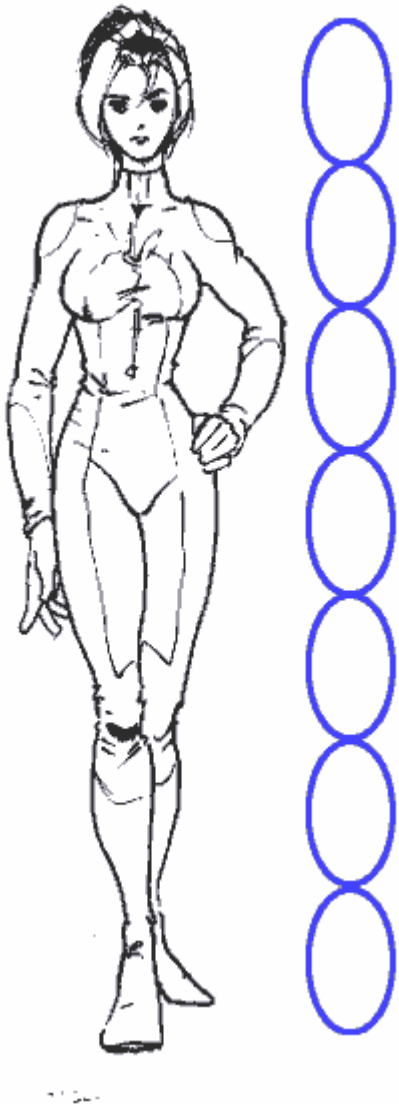
أبدا بشكل تدريجي للتخلص من الزوائد وارسم التفاصيل بهدوء ورفق.

إن المحاية المعجونة صديقتي الأفضل في هذه النقطة فهي تزيل الخطوط الضالة وتصبح لطيفة.
اذهب وقم بتصحيح الأخطاء التي تمت في عملية البناية وأبدا بتحبير التحديد بأقلام رفيعة.

ليس من الضروري ان تكون المحاية المعجونة هي الأفضل اذهب إلى المحايات في قسم الأدوات.

يتبــع .....>

النهاية في رسم الجسد النسائي :



قمت بازالة بقاية القلم الرصاص لانها سوف تعيق عملية التلوين ببرامج الصور مثل (الفوتو شوب) وحدد الرسمة بقلم الحبر لتكون نظيفة عند دخولها الماسح الضوئي وتكون جاهزة للتلوين.

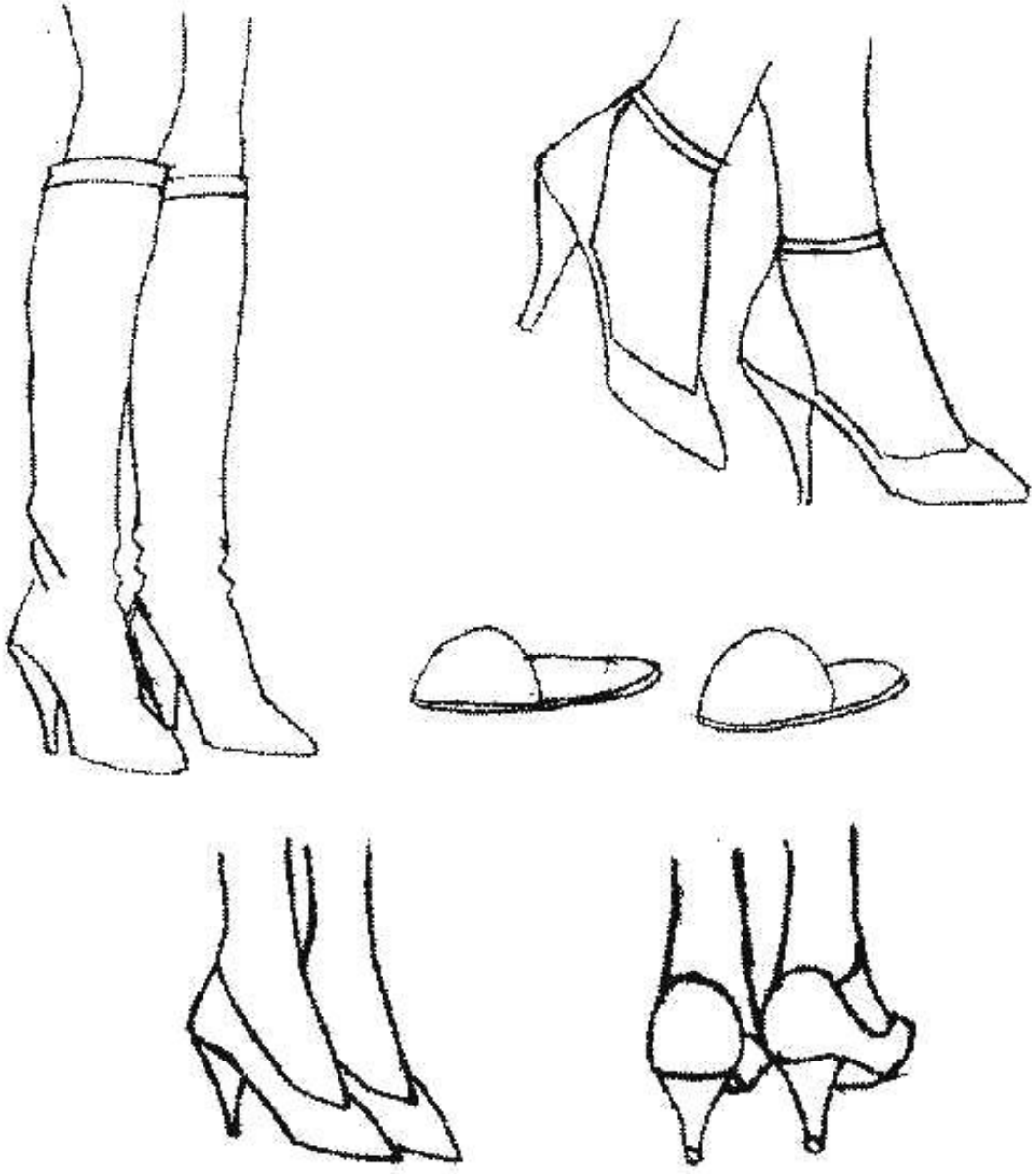
يمكنك أن تعمل بحثاً لك في تلوين تحديد الأجسام ودخولها إلى الماسح الضوئي.

ô ô ô

أشكال أقـدام فتيات الانمي :

Feet

When drawing the feet of a female, try not to draw them bare footed. In this case, for an exotic female have her wearing a high heel shoe or a leather boot. Whatever you decide to draw, try not to draw the feet bare footed, have them wear socking if you have to. Below are some examples of shoes.

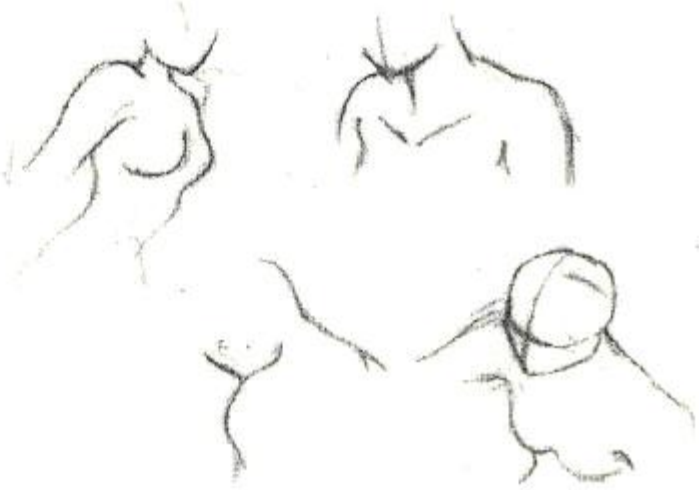


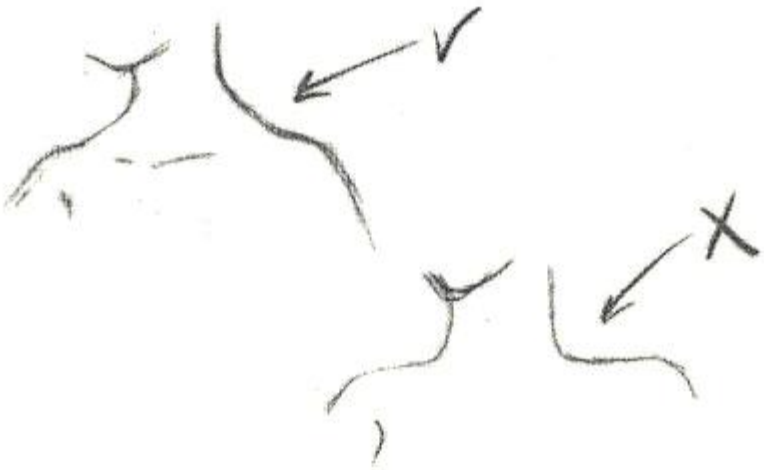
15

الطريقة الصحيحة لرسم الكتـف :

SHOULDER

When you draw the shoulders, notice that they are slope down smoothly, they aren't flat.

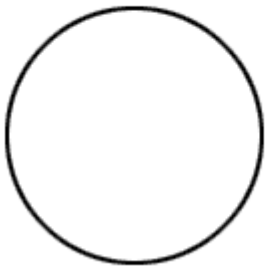




{ طريقة رسم عين الفتاه }

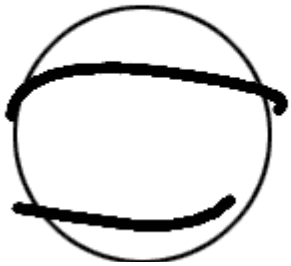
العيون من أهم شي في الانيم. أنت تتسائل ما هي العيون الخاصة بالانيم ؟ هي كثيرة جدا وكل شخص يرسم العين المناسبة لشخصيته سواء كان رجل أو امرأة ويمكنك أنت ابتكار عيون أنيم وذلك بعد ممارسة رسم جميع الاعيون وحفظ أشكالها وطريقة تركيبها.

الخطوة الأولى : كرة العين



كما هو الحال في اكثر الأشياء .. تبدأ العين كدائرة وهذه سوف تمثل اللون السماوي من العين.ويساعد بالتنسيب العام للعين في الجمجمة.

الخطوة الثانية : الأغطية



هنا تلتف الأغطية فوق دائرة العين.

الخطوة الثالثة : بؤبؤ العين

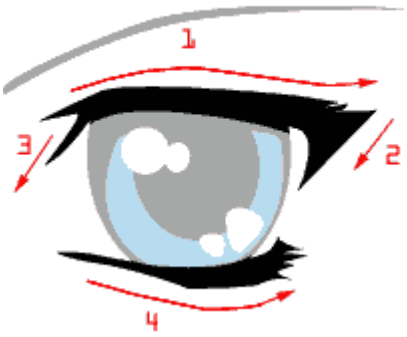
العين في حالة مرتاحة تخفي البعض من البؤبؤ وقزحة العين توافق عليها اغلب المنطقة السطحية من الجرم السماوي وهذا يحدث فقط في الانيم والمانجا.

الخطوة الرابعة : رسم الحاجب وتحديد الرموش

حتى الآن العين كانت كلام تافه.

رسم الحاجب خفيف وعند الرموش قم بتثقيل وتغليظ الخط لان هكذا تكون عيون فتيات الانمي البالغات.
هذا سوف يسحب انتباه المشاهدين أيضا ، الأشخاص الذكور الصغار جدا لن يكون عندهم هذه الرموش الغليظة والإناث الأصغر أيضا يجب أن يكون عندهم خط انحف.هذه العين تكون افضل للأنثى البالغة جنسيا.

ملاحظات :



١- يبدأ رمش الجفن العلوي برفع ثم تدريجيا حتى يكون سميكا بانحدار بسيط.

٢- نهاية رمش الجفن العلوي تكون مشطورة بخط مستقيم راسيا بميلان بسيط إلى الداخل ويكون من الداخل منحني.

٣- في بداية رمش الجفن العلوي تقوم بعمل شقين الأعلى رفيع من الطرف وسميك في منبته ، والثاني من الطرف والبداية سمك واحد تقريبا.

٤- رمش الجفن الأسفل من البداية رفيع ثم يتدرج في السمك بتقوس بسيط لاسفل وفي النهاية تخرج منه بعض الشعيرات.

الخطوة النهائية مصدر الضوء :

أي سطح لامع يكون عليه شكل لمصدر الضوء كذلك العين يجب أن ترسم عليها مصدر الضوء.
إذن الضوء في هذه الصورة يأتي من اليسار الأعلى علي قزحه العين خلال هذا يدخل الضوء من اليسار الأعلى ويخرج من اسفل اليمين.

◆ طريقة رسم نوع آخر من عيون الفتاه :

هذه مجموعة عيون للفتيات سوف اوضح طريقة رسم مجموعة اعين منها .

العين الاولي :

١ -

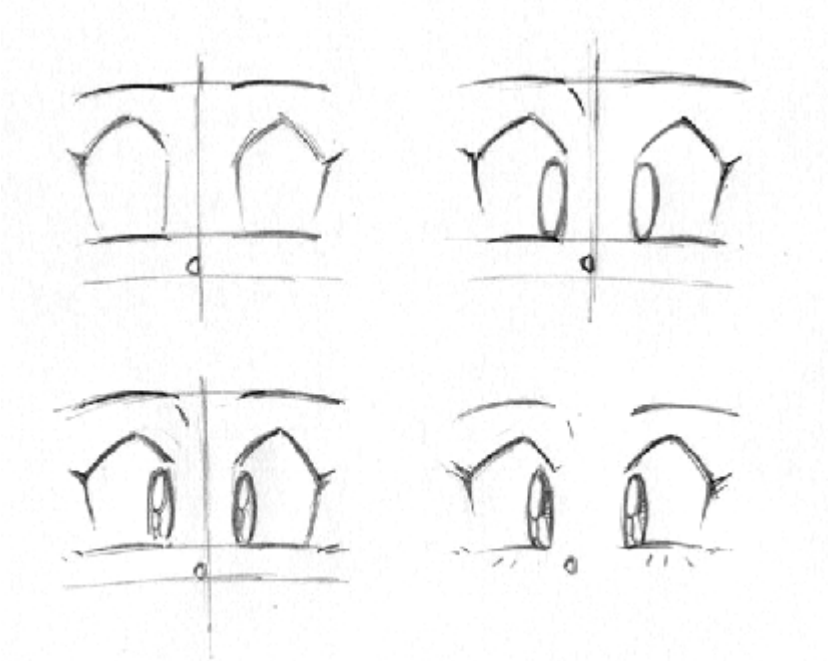
٢ -

٣ -

٤ -

٥ -

٦ -



عيون الفتيــان :

١-

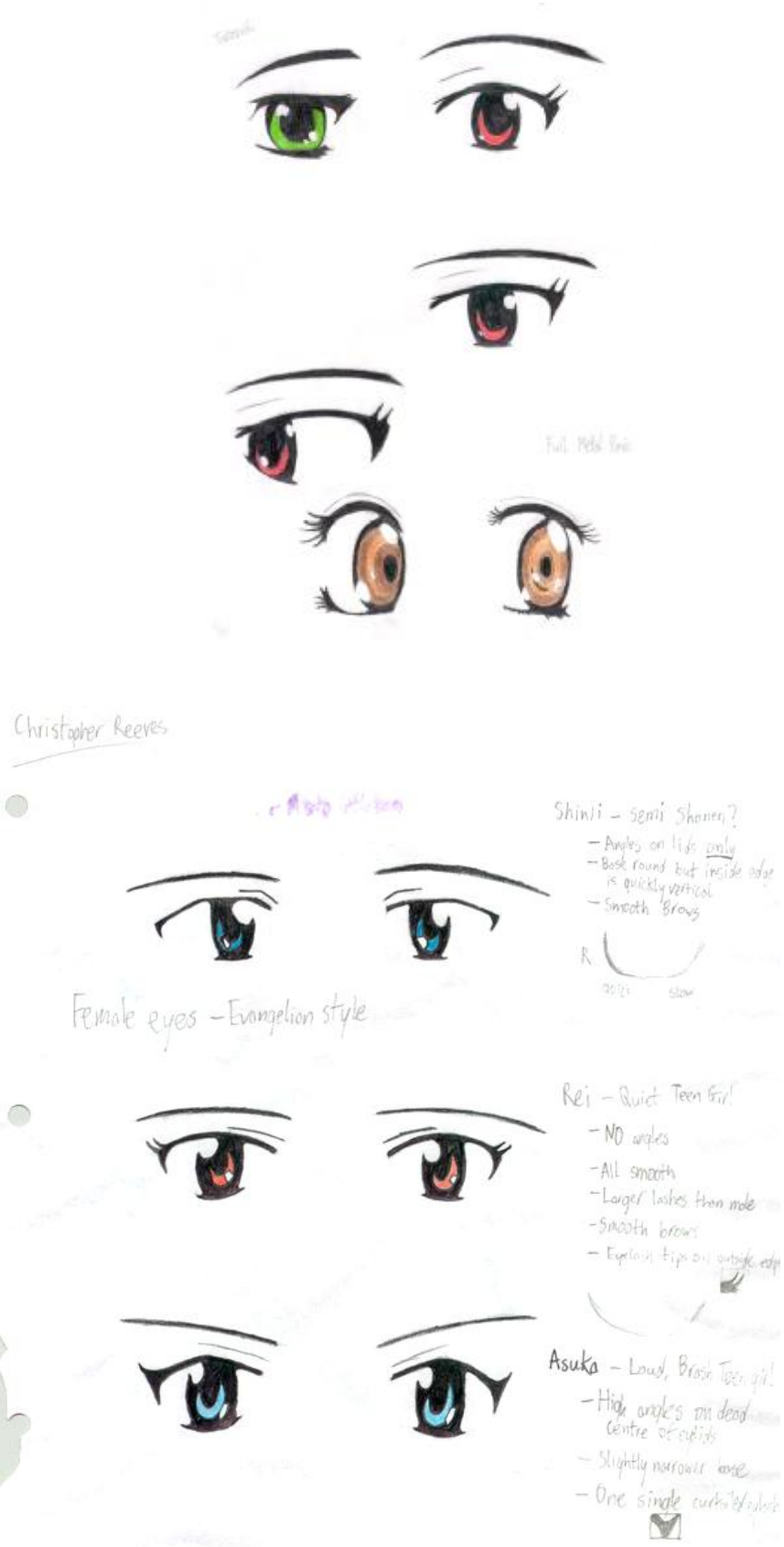
٢ -

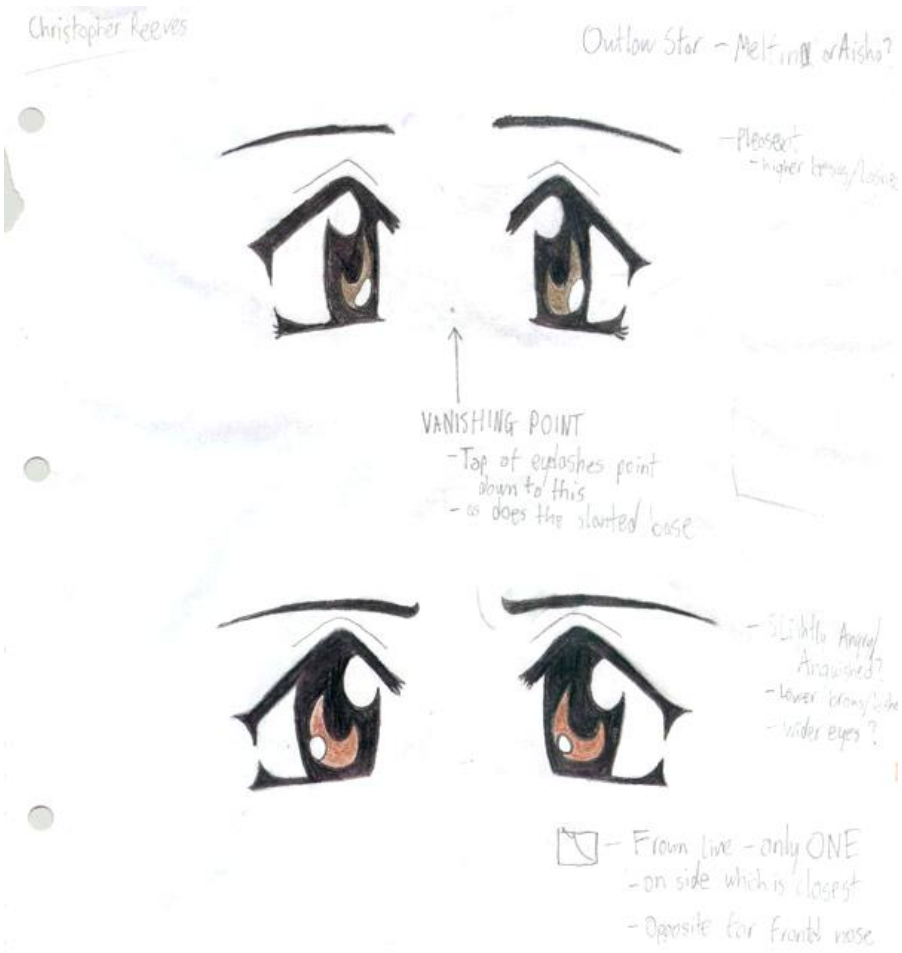
٣ -

٤ -

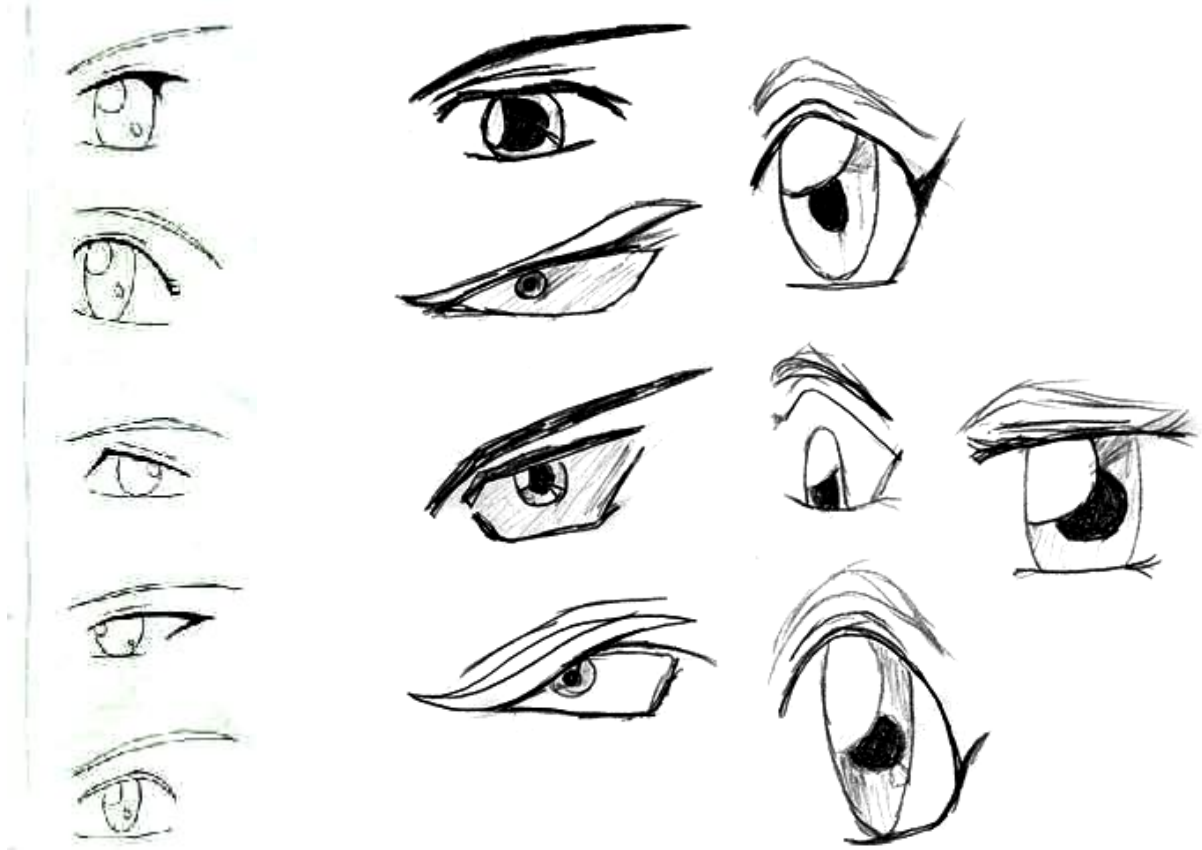
٥ -

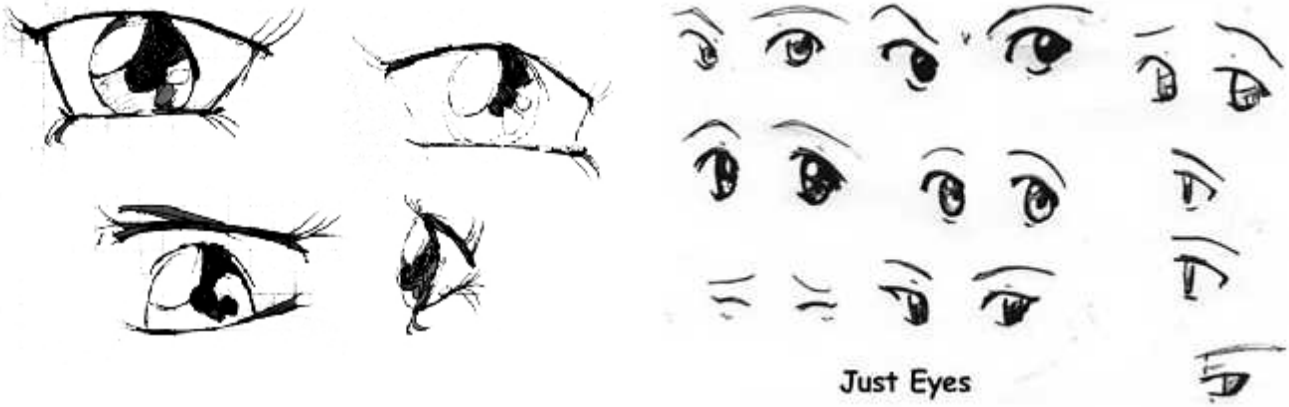
أمثلة لبعض عيون فتيات الانيم :-

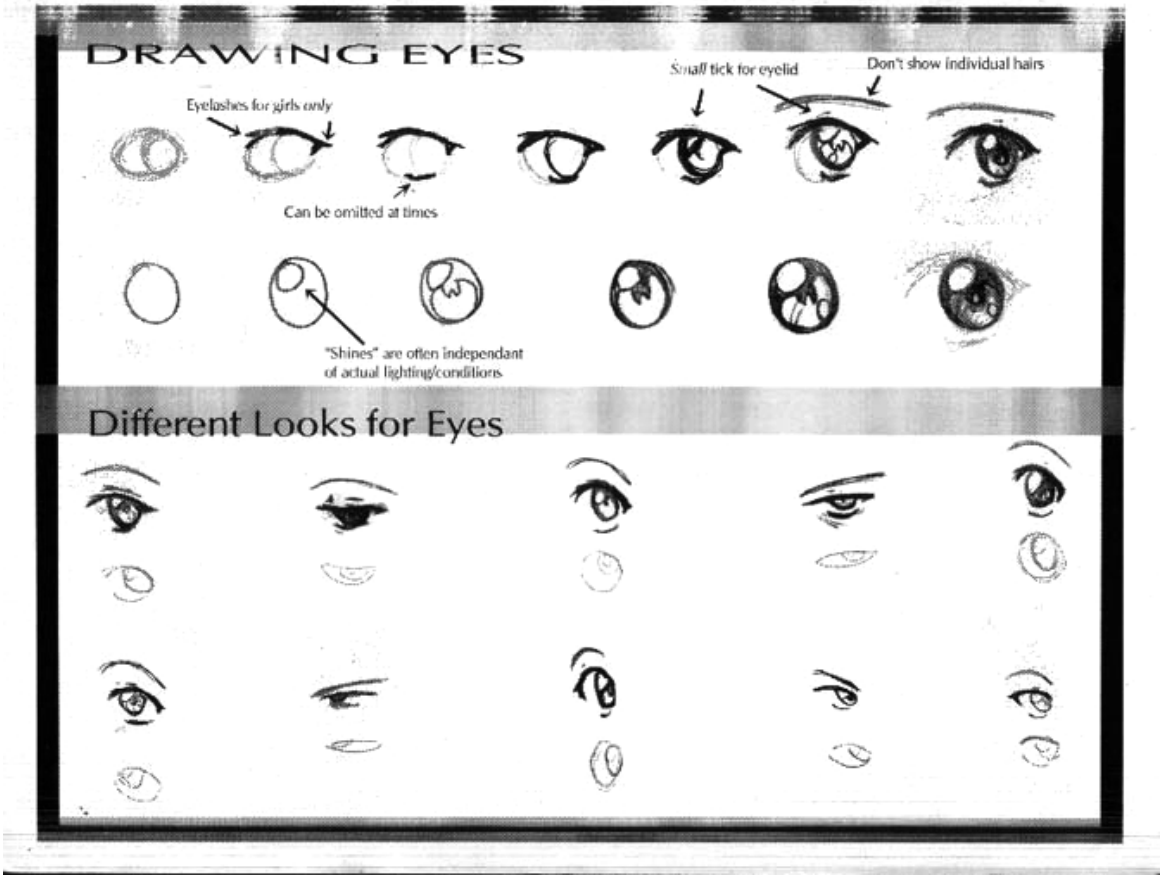


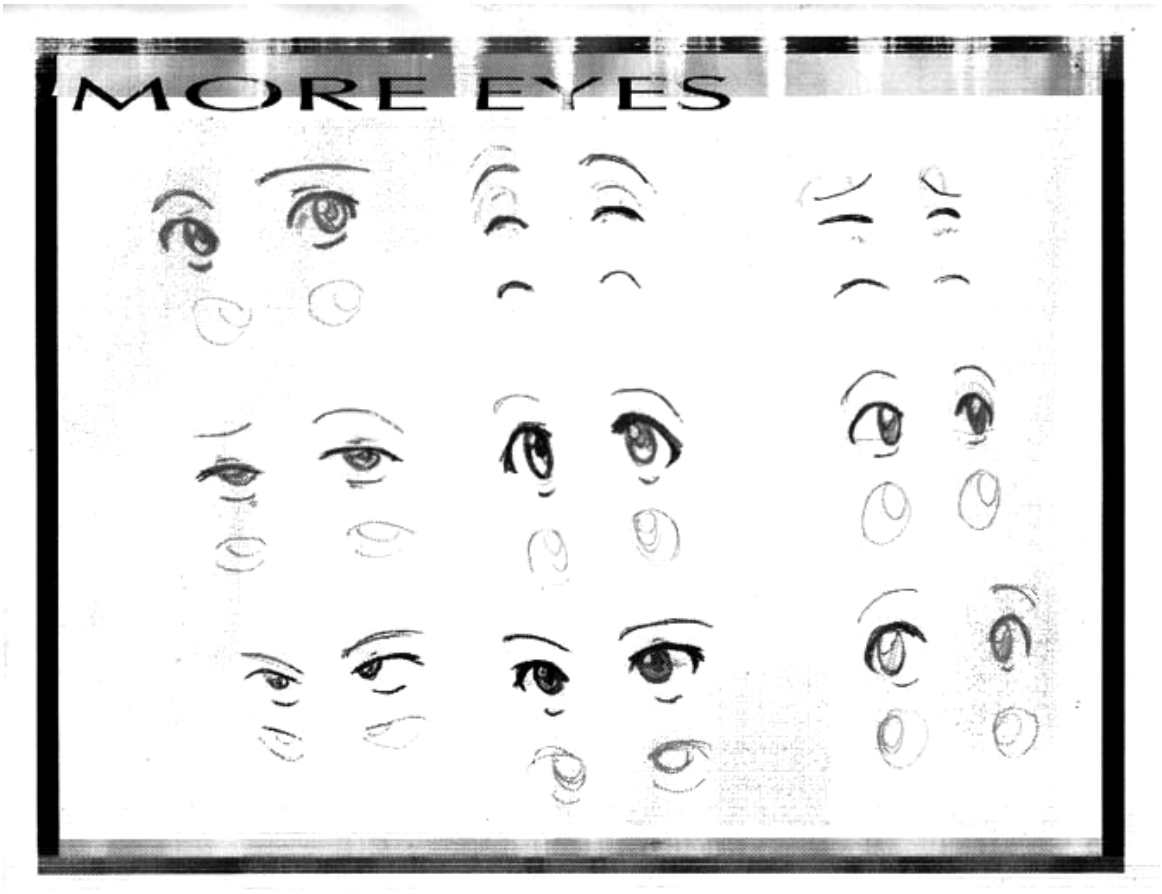

Christopher Reeves
Outlaw Star - Melfina / Aisha?
- Pleasant
- higher brow/lashes
VANISHING POINT
- Top of eyelashes point down to this
- as does the slanted base
- Slightly Angry/ Annoyed?
- lower brow/lashes
- wider eyes?
- From Live - only ONE - on side which is closest
- Opposite for Frontal pose

Fear
Sad
Anger
Normal



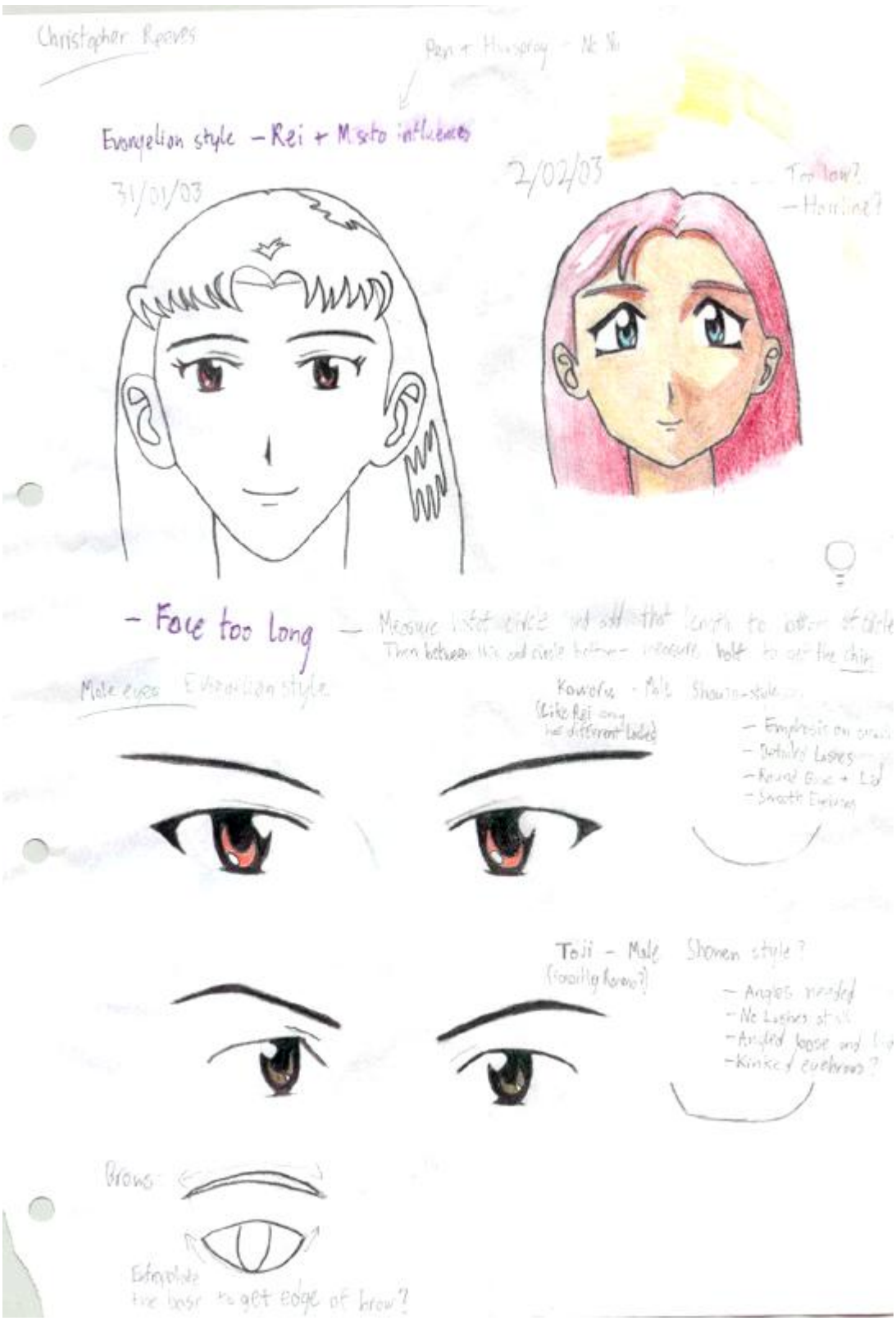

Just Eyes

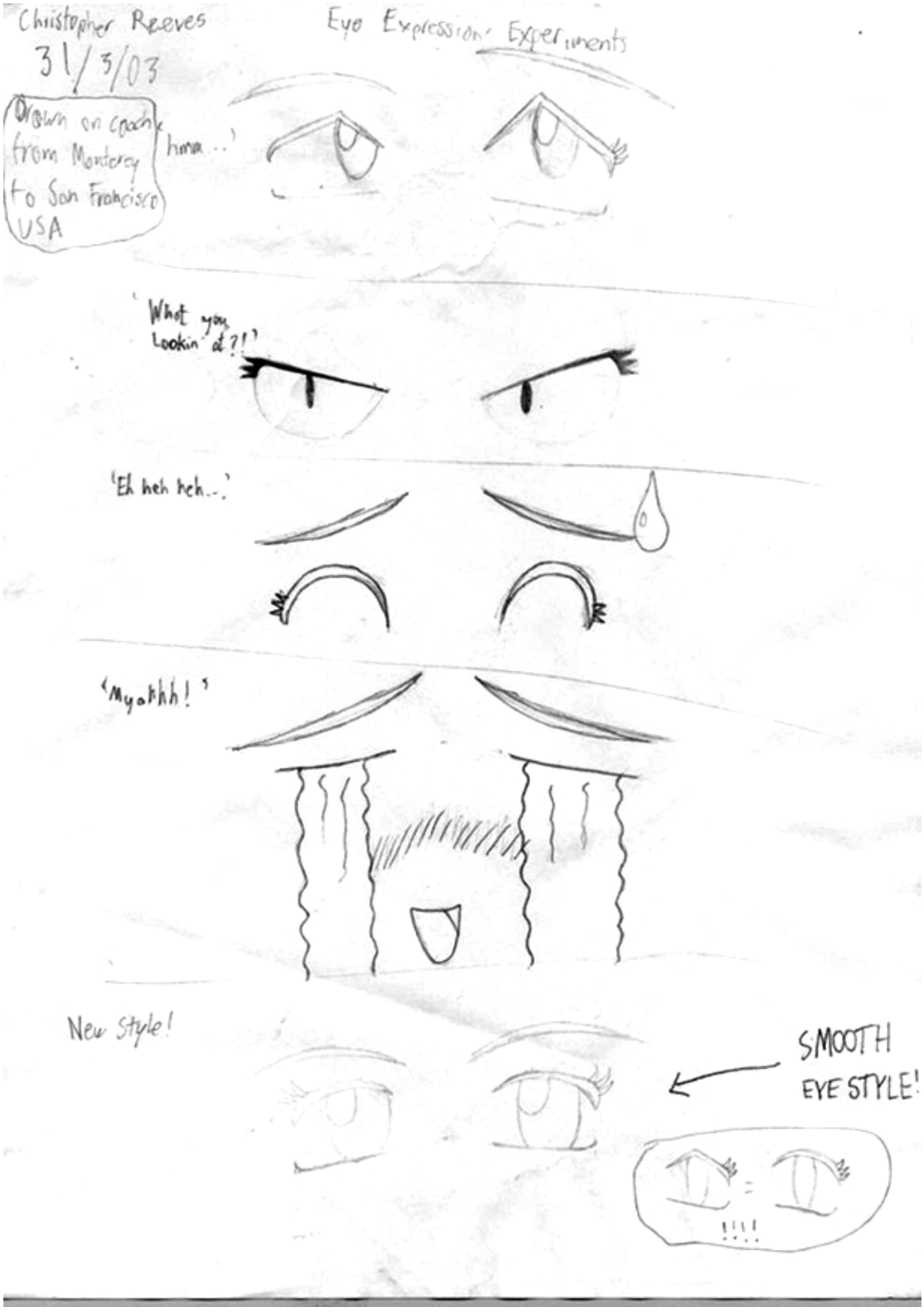

DRAWING EYES
Small tick for eyelid
Don't show individual hairs
Eyelashes for girls only
Can be omitted at times
"Shines" are often independant of actual lighting/conditions
Different Looks for Eyes


MORE EYES

بعض التعبيرات لعيون فتيات الانيمي :

-BAKA!
Blood vessel
Lina 2
-Uneven Eyes?
BIG
From low
Closest
-Fanged teeth
-Bottom corners of mouth extend further that top
-Brows DOWN with eyes
-Tiny pupils


Christopher Reeves
Evangelion style – Rei + Misato influences
31/01/03
2/02/03
- Face too long
Male eyes Evangelion style
Kaworu - Male Shonen-style
(Like Rei only
- Emphasis on
- Detailed Lashes
- Smooth Eyelines
Toji - Male Shonen style?
(Fatally flawed?)
- Angles needed
- No Lashes at all
Brows
Extrapolate
the base to get edge of brow?


Christopher Reeves
31/3/03
Drawn on coach from Monterey to San Francisco USA
Eye Expression Experiments
hmm...'
'What you Lookin' at?!'
'Eh heh heh...'
'Myahhh!'
New Style!
SMOOTH EYE STYLE!

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

الفصل الخامس عشر

طريقة رسم فم الفتاه

{ طريقة رسم فم فتيات الأنيمي }

افهم الشكـل ؟! :-

الفم له شكل قوس.
إن الشفة العليا مثل تلك النوارس التي كنت ترسمها وأنت طفل.والشفة الاوطأ مثل قوس السهم.

حالة الفتح والغلق للفـم :

هذه مبادئ الفم سواء كان مفتوح أو مغلق،علي إيه حال تجد الشفاه العليا نحيفة والسفلي غليظة وإذا رسمت الفم مفتوح اكثر من هذا عليك برسم الشفاه العليا انحف.

ملحوظ : هذا الفم يشبه إلى حد كبير الفم الطبيعي للإنسان فان فم الانيمي له أشكال كثيرة جدا علي ترسم الفم المراد حسب شكل الشخصية.

الخطوة الأولي : مرحلة الإعـداد

الآن بعد أن عرفت الاختلاف بين الشفة العلية والسفلية تستطيع طبيق هذا علي فم الانيمي.

هذا فم انيم منخفض التفاصيل.إذا كان هناك صف اعلي من الأسنان المرئي ولربما يكون ظل صغير لتعريف الشفة الاوطأ .شاهد هذا بنفسك.

الخطوة الثانية : قوس الشفة العليا قليـلا

أبدا برسم شكل كالنورس أو الطائر في الشفة العليا.
ابدأ بتصور هذا (ثلاثي الأبعاد) مجسم.اجعل بضعة خطوط مركزية لمعرفة الزاوية الصحيحة للشفاه في الخطوة القادمة.

الخطوة الثالثة : رسم التفصيـلات

سوف نرسم الشفتان المعروضتان اعلي.
أضف بعض الأسنان وظلل داخل الفم لتجعل به عمق.

هذا التظليل افضل لوضوح الشفاه بطريقة طبيعية.الشفاه العليا يجب أن تكون اظلم من الشفاه السفلية.

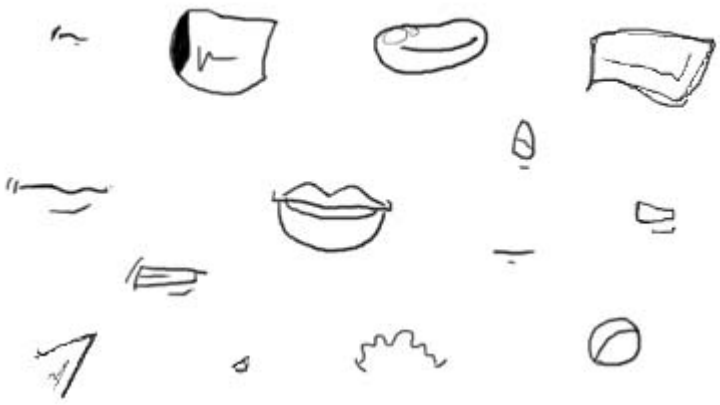
جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

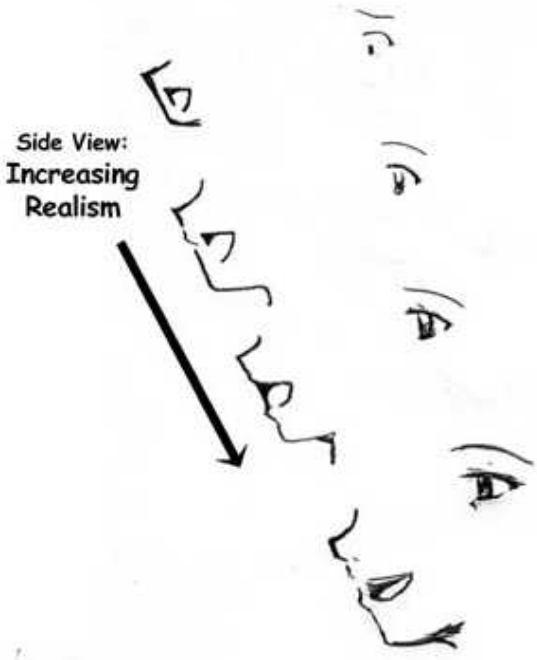
الخطوة الأخيرة : اجعله فم انيـم

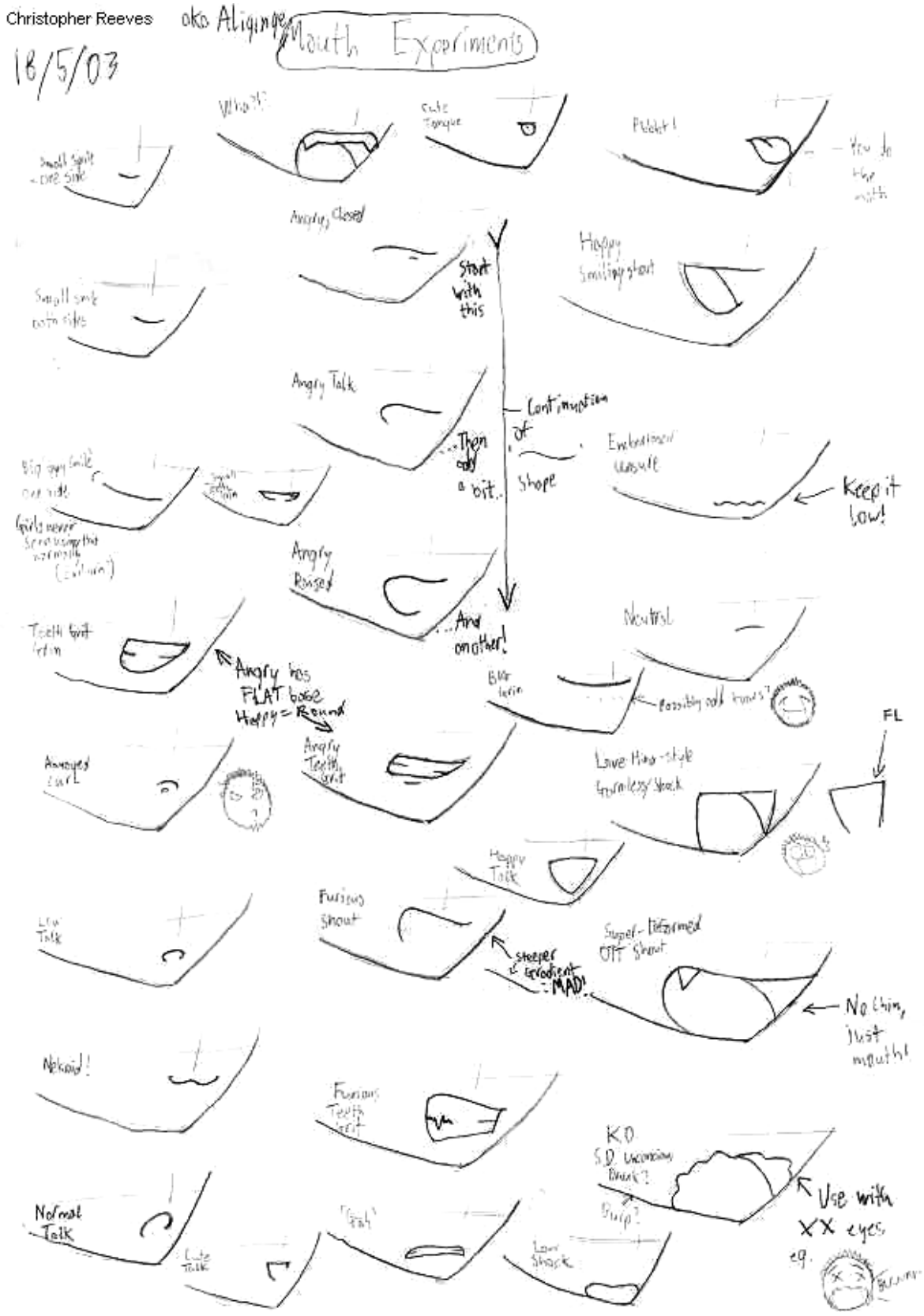
اذا كان الشخص ينظر إلى الأمام يمكنك أن ترسم خط منقط من منتصف عينيهم اسفل وجههم (القورة) وتجد زوايا الفم.كم مرة نعيد الرسم ولاكن منذ هذا الانيم الأفواه تكون فقط بعرض داخل زاوية العيون (للنسـاء).

ملاحظة : إن العامل الأساسي بظهور الفم بهذا الجمال هو الظل.

بعض الأشكال لأفـواه الانمي :






Christopher Reeves aka Aligine
Mouth Experiments
18/5/03
Start with this
Continuation of shape
Angry Talk
Angry Raised
Angry has FLAT base
Happy = Round
Angry Teeth bit in
Annoyed curl
Happy Talk
Furious Shout
steeper gradient = MAD!
Super-Deformed OFF Shout
No chin, just mouth!
Furious Teeth bit in
Normal Talk
Use with XX eyes
eg.

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

الفصل السادس عشر

رسم الشيبي

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

{ طريقة رسم أشخاص الشيبي }

دائرتان افضل من واحدة :

أشخاص الشبي فقط يكونا رأسان عاليتان.ارسم دائرتين بنفس الحجم فوق بعضهم البعض.

الرأس كبيرة والجسم صغير :

الآن بعد أن تعلمت رسم الجسم للفتيات يمكنك الآن رسم جسم ذو وقفة لطيفة استعمل تقنيات مماثلة لبناء لهذا الجسم الصغير بطريقة منتظمة.

الـذراع :

ارسم يد مثل يد طفل رضيع.السواعد الممتلئة تتناقص تدريجيا الي الخنصر اللطيف.

لا هذه لا تنفع.

القــدم :

يتناقص الساق بالتدريج إلى قدم صغيرة جدا.أنت لا تحتاج حقا لتوضيح الركب.اصنع خط صغير لفصل القدم عن الساق.

لا تنفع هذه يجب : يجب أن يكون الساق في خط واحد إلى القدم.

عرف الميزات الرئيسيــة :

من هنا هي سهلة جدا.
أضف التفاصيل علي الملابس.إن الفم فتحة صغير جانبي.
الأنف لن تعرف بخط قوي.الأفضل أن تتركها أو تعرف بالتظليل.

التنظيــف :

استعمل المحاية المعجونة وامسح الخطوط الخفيفة وقم بالتغميق علي الخطوط التي تريدها أن تبقي.

الشكل النهائي بعد التحبيـــر :

ô ô ô

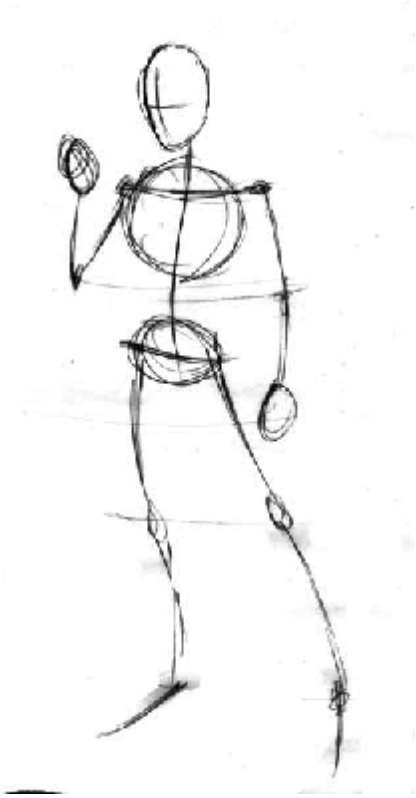
جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

الفصل السادس عشر

رسم جسد الرجل

جميع الحقوق محفوظة للبراق هوست

{ طريقة رسم جسم الرجل }



طريقة رسم الجسم المرحلة الأولى :

هو الآن ليس شي سوف نؤسس علي هذه الأعواد الجسد.الملاحظة انه يوجد ٧ دوائر.

الأكتاف نصف من راس القمة.وتكون دائرتين اكثر عرض.في اكثر الأشخاص البطوليين تكون اقل.

الورك حول الدائرة وهي ليست عريضة.الورك يجب أن يكون أضيق من الأكتاف.

يكون الورك ثلاث دوائر اسفل.

الركب خمس دوائر اسفل

اجعل الرسم حر وطليقا في هذه المرحلة ولاكن كن حذرا من ابعادك.

المرحلة الثانية : عود الجسـد

الملاحظة انك من الممكن رسم خط من اعلي الرأس إلى اسفل القدم.
بعد ذلك ارسم كتلة الجسم علي طريقة الأشكال المخروطية والدوائر يكون اسهل.

الـذراع :

نصف الذراع ويكون النصف أمام زر البطن (الصرة) يبدأ الذراع في الكتف وينتهي بالأيدي حول منتصف الفخذ.

السيقـان :

في الانيم،السيقان أطول قليلا من النصف الأعلى للجسم.إن الركب تحدد مكان نصف الطريق بين قمة الورك وقاع القدم.

المرحلة الثالثة : التخطيــط

ادرس العضلات جيدا لعمل الأكتاف والذراع بتناسق.

جسم الرجل نفسه مختلف عن جسم الفتاه التأكيد موضوع علي الأكتاف بدلا من الورك.

الآن قم بمسح الخطوط الخفيفة المهملة والخطوط الوهمية واترك الخطوط الأساسية التي لا تريد الاستغناء عنها.فهذه الطريقة تسهل عليك الخطوات التالية.

المرحلة الرابعة : تابــع تخطيط الجسم

قم ببناء الجسم بطريقة تدريجيا وقم بإكمال كل مخروط رسمته ودائرة وحدد الجسد كله كما في الصورة وتخلص بعد ذلك من المخاريط والدوائر.

إن المحاية المعجونة صديقتي المفضلة للتخلص من البقاية وإزالة الخطوط الضالة وتصبح الرسمة لطيفة وجذابة.بعد ذلك قم بتصليح الأخطاء إن وجدت وقم بتحبير الحدود بقلم حبر رفيع.

لا شئ أسوا من أقلام الرصاص في التحبير يفضل أقلام الحبر لانها نظيفة ولا تلطخ الورق.

ولاكن رأي أن أقلام الرصاص جيدا جدا جدا في الظلال ورسم المانجا وان افضل تلوين بالنسبة لي هو تلوين الأبيض والأسود والرصاصي (الرمادي).

المرحلة النهائيــة :

يمكنك عمل بحثا لك لرسم الأشخاص بأشكال مختلفة ووقفات مختلفة.
قم بتحبير الرسمة ونظفها جيدة بعد تصليح الأخطاء بقلم الحبر الرفيع وبعد ذلك قم بسحبها بالماسح الضوئي لتلوينها (بالفوتوشوب).

ô ô ô

{ طريقة رسم جذع الرجـل }

أنا كنت انظر في بعض كتب الصور المتحركة فوجت خدعة ذكية ومبتكرة في رسم جذع الشخص وهو بان تأتى بكيس طحين صغير وتشكله بالشكل الذي تريده أن يكون الشخص عليه فمثلا إذا كان يركض هيئ الكيس بالطريقة المناسبة وهكذا.

الخطوة الأولى : بداية رسم الجـذع

اجلس وارسم شكل الجذع وليكن لذكر وممكن رسمه كأنثى فهذا سهل ما عليك سوي تشكيل الكيس كشكل الفتاه.

بعد ذلك قسمه بشكل عمودي اجعل له مخططات.قسمه أفقيا (ثلثين) واجعل الخط الأسفل هو خط الخصر.

الخطوة الثانية : الالتفـاف

يمكنك أن تجعل هذا الجذع يلتف يميننا ويسارا فهذا سوف يسهل عليك رسم حركة الشخص سواء كان يركض أو يلتفت خلفه أو جانبه.

الخطوة الثالثة : وجهة نظر جديدة

الآن تخيل مع كيف سوف نربط الأطراف لهذا الجسم ؟

ملحوظـة : يجب أن ترسم الجذع بشكل عمودي لتتمكن من رسم الأطراف جيدا وهذا إذا جعلته واقفا.

الخطوة النهائيـة :

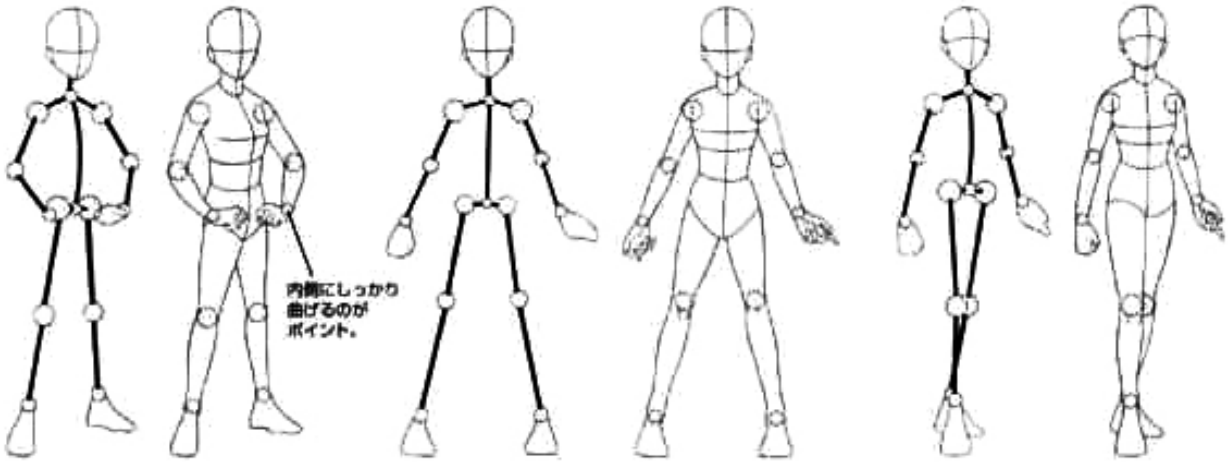
قم برسم الأطراف والملابس مع ترك شكل الجذع التخطيطي إلى النهاية فهو الذي سيساعدك في إتمام العملية بنجاح.

الرسم بزوايا أخــرى :

الاحتراف في هذه الطريقة من رسم الجذع سوف تجعلك مبدع في رسمه بكل الزوايا ولاحظ ان اعلي الشكل يكون نصفان والأسفل يكون نصف واحد للخصر.

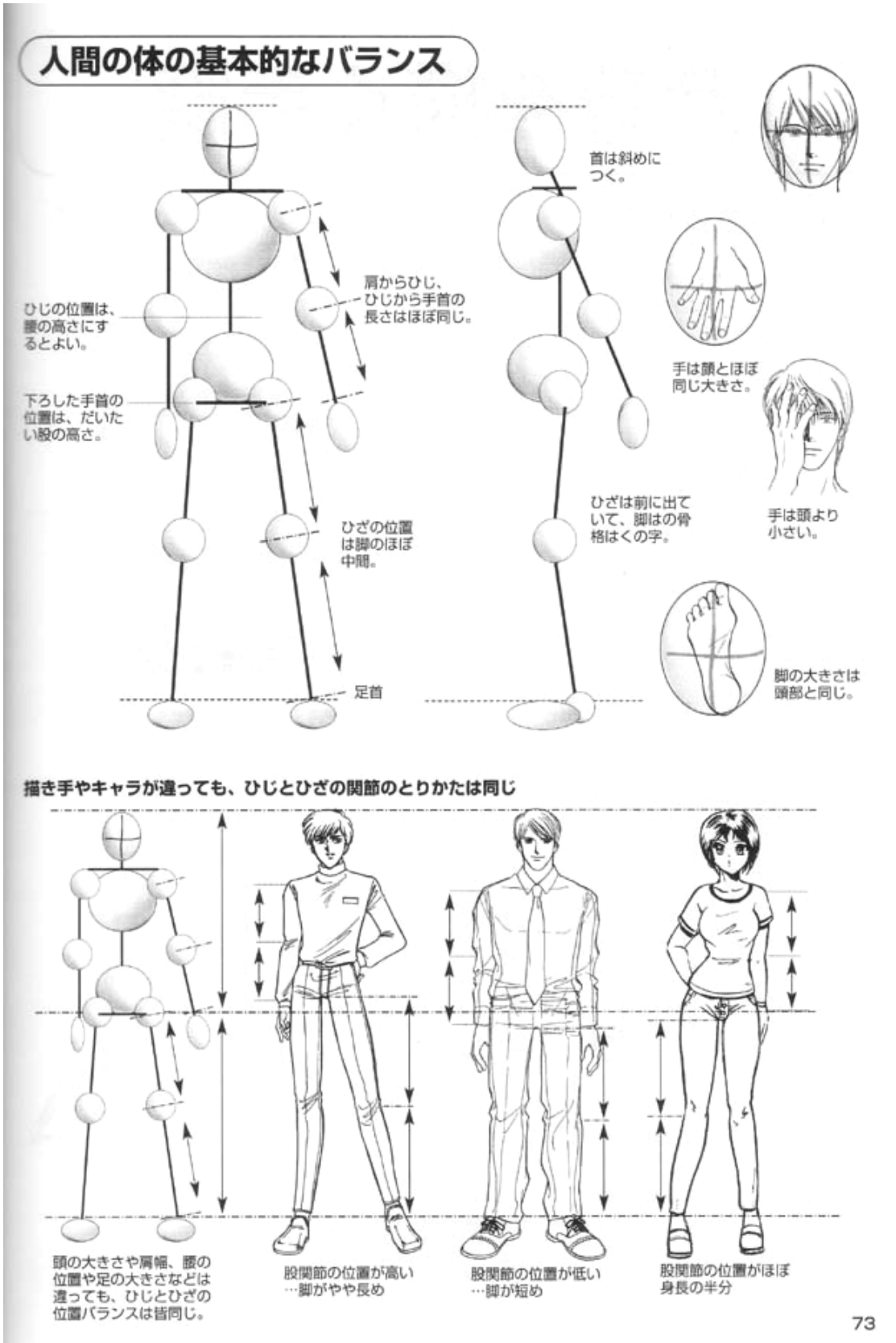
ملاحظــة : يمكنك الرسم بطريقة العروسة ولكنها لن تبين لك الالتوائات للجذع والتشكيلات التي تكون في الجلد لذا يمكنك استبدالها بالكيس إذا كنت مبتدأ.
يوجد أيضا طريقة رسم مختلفة غير هذه الطريقة فهي بطريقة العروسة فهي يمكن أن تكون اسهل لبعض الناس.

المجموعة الاولى



المجموعة الثانية

المجموعة الثالثة :



ô ô ô

المراجع

---

www.polykarbon.com

www.howtodrawmanga.com

ô ô ô

وفي الختام ارجوا ان اكون قد يوفقت في تيسير الشروح لكم بطريقة احترافية مبسطة وأرجوا منكم أن لا تستخدموها فيما يغضب الله عز وجل بل استخدموها في إفادة المسلمين بتقديم افلام ورسومات هادفة وبنائة لابنائنا.

اخوكم ومحبكم في الله / حسن مصطفى

سبحانك اللهم وبحمدك لا إله إلا أنت استغفرك وأتوب إليك