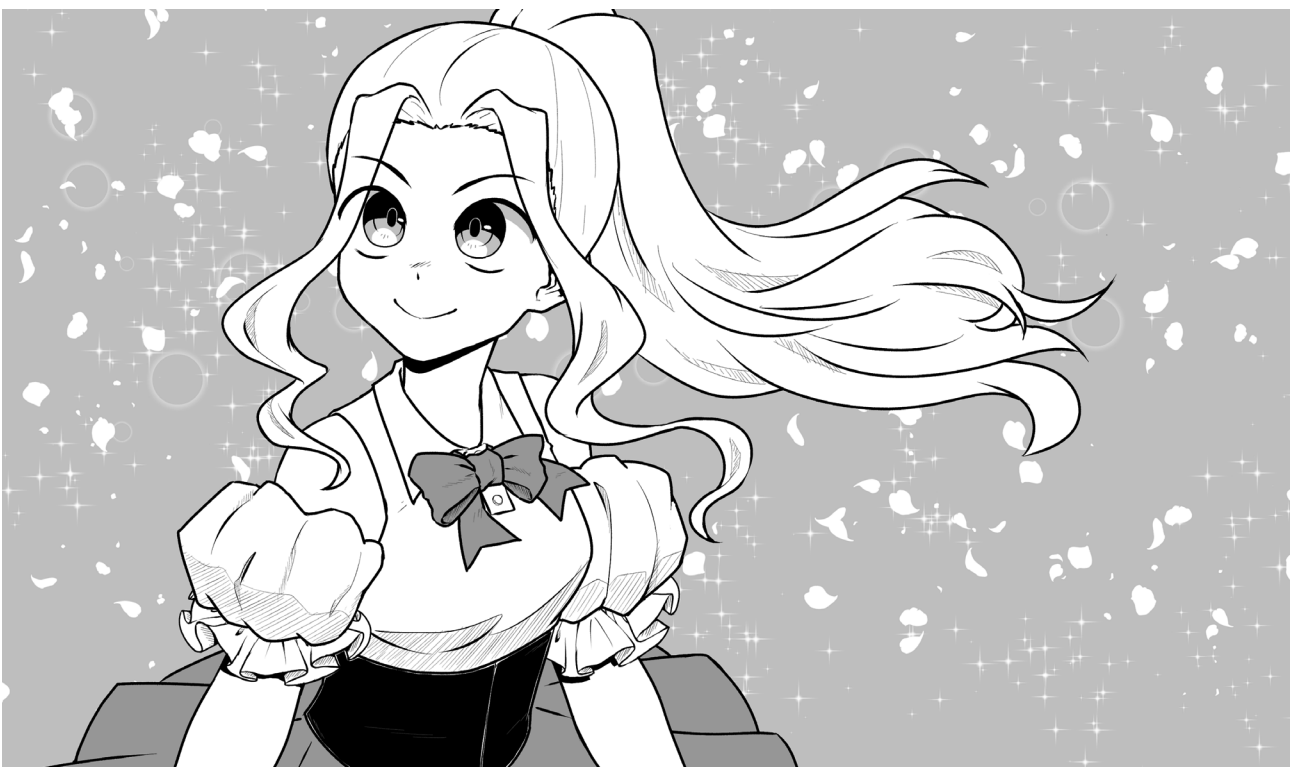


INDICE

<i>SEZIONE 1</i>	<i>ELEMENTI FONDAMENTALI</i>	<i>1</i>
<i>SEZIONE 2</i>	<i>BAMBINI E CHIBI</i>	<i>21</i>
<i>SEZIONE 3</i>	<i>DETTAGLI</i>	<i>43</i>
<i>SEZIONE 4</i>	<i>POSE</i>	<i>59</i>

SEZIONE 1: ELEMENTI FONDAMENTALI



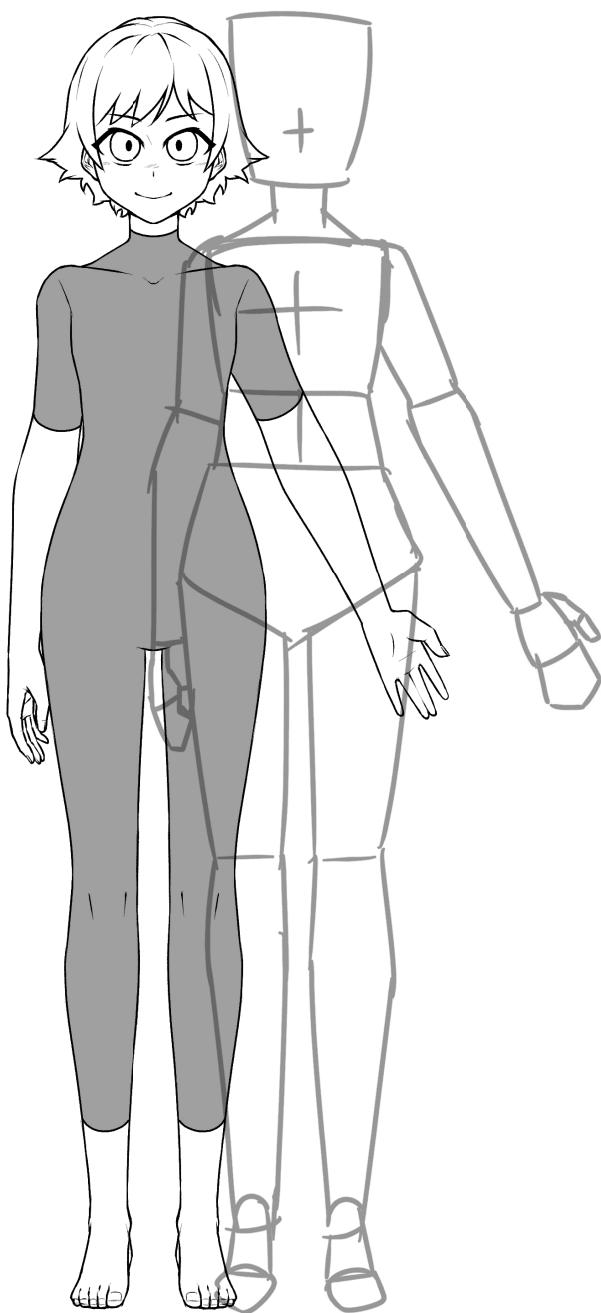
INTRODUZIONE
CORPI LONGILINEI E SNELLI
CORPI MUSCOLOSI
CORPI FORMOSI
CONCLUSIONI

INTRODUZIONE

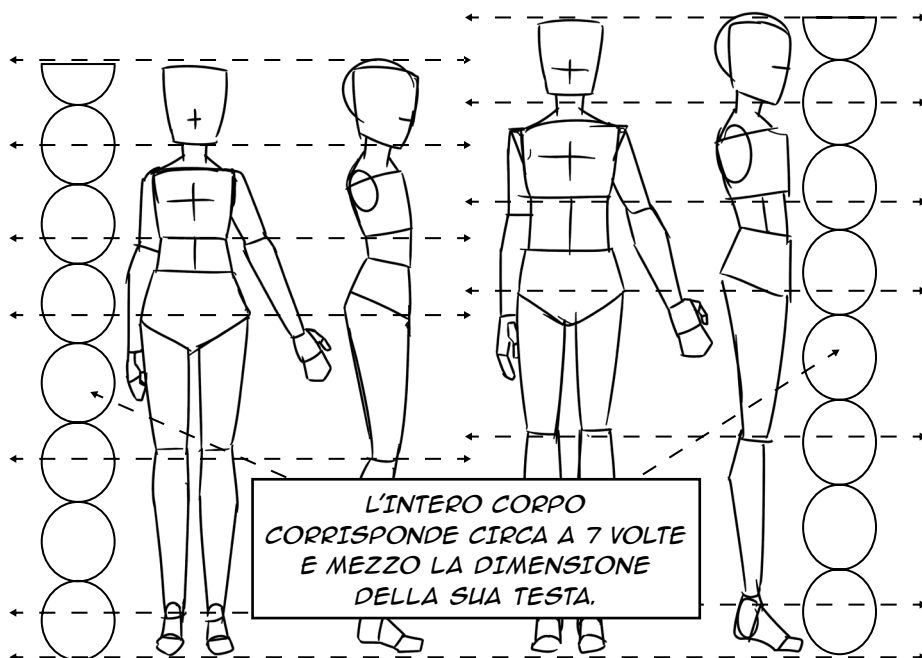
IL CORPO È FONDAMENTALE PER RENDERE COMPLETO QUALSIASI PERSONAGGIO DI ANIME E MANGA. UNO DEGLI ERRORI PIÙ COMUNI DI ARTISTI E DISEGNATORI (SIA PROFESSIONISTI CHE AMATORIALI) È PROPRIO EVITARE LO STUDIO DELL'ANATOMIA E DI COME RAPPRESENTARLA. PERÒ, CI SONO MOLTEPLICI COMBINAZIONI DI FORME E STRUTTURE DEL CORPO UMANO DA UTILIZZARE CHE È IMPORTANTE IMPARARE. INFATTI, NON SAPERE RIPRODURRE I CORPI PUÒ RISULTARE UN ENORME OSTACOLO PER I PROGRESSI DI UN DISEGNATORE.

PROVA A PENSARE ALLE PERSONE CHE INCONTRI NELLA VITA REALE E AI TUOI PERSONAGGI PREFERITI, E COME SIANO SEMPRE MOLTO DIVERSI TRA LORO. POSSONO ESSERE BASSI, ALTI, PAFFUTELLI, MUSCOLOSI, ESILI. E GIÀ QUESTE CINQUE CARATTERISTICHE DA SOLE POSSONO CREARE UN'INFINITÀ DI COMBINAZIONI!

CON TUTTE QUESTE POSSIBILITÀ E VARIABILI, DISEGNARE UN CORPO PUÒ APPARIRE SCORAGGIANTE, MA IL SEGRETO È INIZIARE PRENDENDOTI UN PO' DI TEMPO PER OSSERVARE CON CALMA COME SONO FATTE LE PERSONE REALI, IN MODO TALE DA CAPIRE MEGLIO COME DISEGNARLE. ANCHE STUDIARE LE FORME ANATOMICHE DI BASE AIUTA AD ACCRESCERE LE TUE ABILITÀ COME DISEGNATORE. IN QUESTA SEZIONE CI CONFRONTEREMO CON TRE PRINCIPALI TIPOLOGIE DI CORPO, SCOMPONENDOLE NEI LORO ELEMENTI FONDAMENTALI.



DIAMO UN'OCCHIATA ALLA FORMA DEL CORPO: IL TORSO È UN BUON PUNTO DA CUI INIZIARE A POSIZIONARLO NELLO SPAZIO. ALCUNE PERSONE TENDONO AD AVERE FIANCHI LARGHI, ALTRE PIÙ STRETTI MA CON SPALLE AMPIE. NON ESISTE UNA REGOLA FISSA PER QUESTE PROPORZIONI, E CHIUNQUE PUÒ AVERE QUALSIASI TIPO DI CORPO.



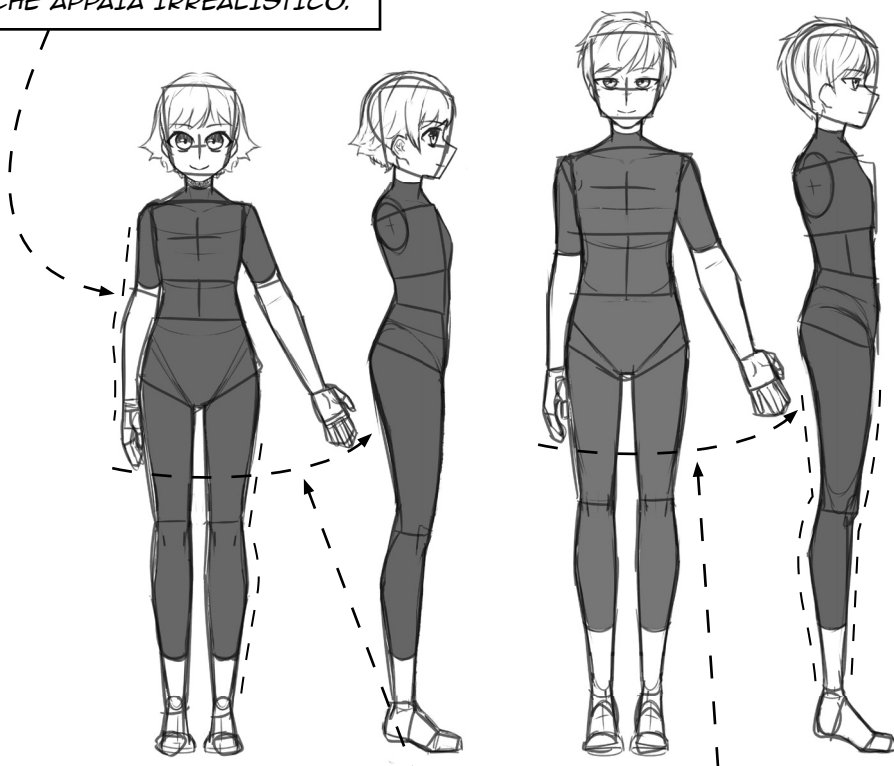
ANDIAMO A SUDDIVIDERE IL CORPO NELLE VARIE PORZIONI CHE LO COSTITUISCONO. QUESTO PUÒ ESSERE FATTO PENSANDOLO COME L'UNIONE DI DIVERSE FORME. OGNI ARTISTA HA IL SUO PERSONALE MODO PER ATTUARE QUESTA SCOMPOSIZIONE, MA NOI PREFERIAMO QUELLO CHE VEDI IN FIGURA, CHE UTILIZZA FORME QUADRATE INVECE CHE ARROTONDATE. ESSE AIUTANO CON LA DISPOSIZIONE DEL CORPO SENZA PERDERE LE LINEE DI SCHIZZO EFFETTIVE, CONSENTENDO ALLA GRAFICA FINALE DI ESSERE MENO CONFUSA.



CONSIGLIO DI ANN:
IN ALCUNI MANUALI SI USANO CATEGORIE DEFINITE, COME "MASCHILE" E "FEMMINILE". QUESTO PUÒ LIMITARE IL PROCESSO CREATIVO, PER CUI CERCA SEMPRE DI TENERE A MENTE CHE OGNI CORPO È DIVERSO A MODO SUO E CHE NON ESISTONO TIPOLOGIE DI CORPI PREDEFINITE.

DOPO AVER SCOMPOSTO IL CORPO NELLE VARIE SEZIONI, POSSIAMO INIZIARE IL NOSTRO SCHIZZO. USANDO LE LINEE SQUADRATE COME GUIDA POSSIAMO TRACCIARE LE CURVE DEL CORPO. PER POTERLO FARE CI SONO ALCUNE REGOLE DA SEGUIRE, MOSTRATE NELL'IMMAGINE SOTTOSTANTE.

USARE SIA LINEE DRITE
SIA CURVE AGGIUNGE
SLANCIO AL CORPO ED EVITA
CHE APPAIA IRREALISTICO.



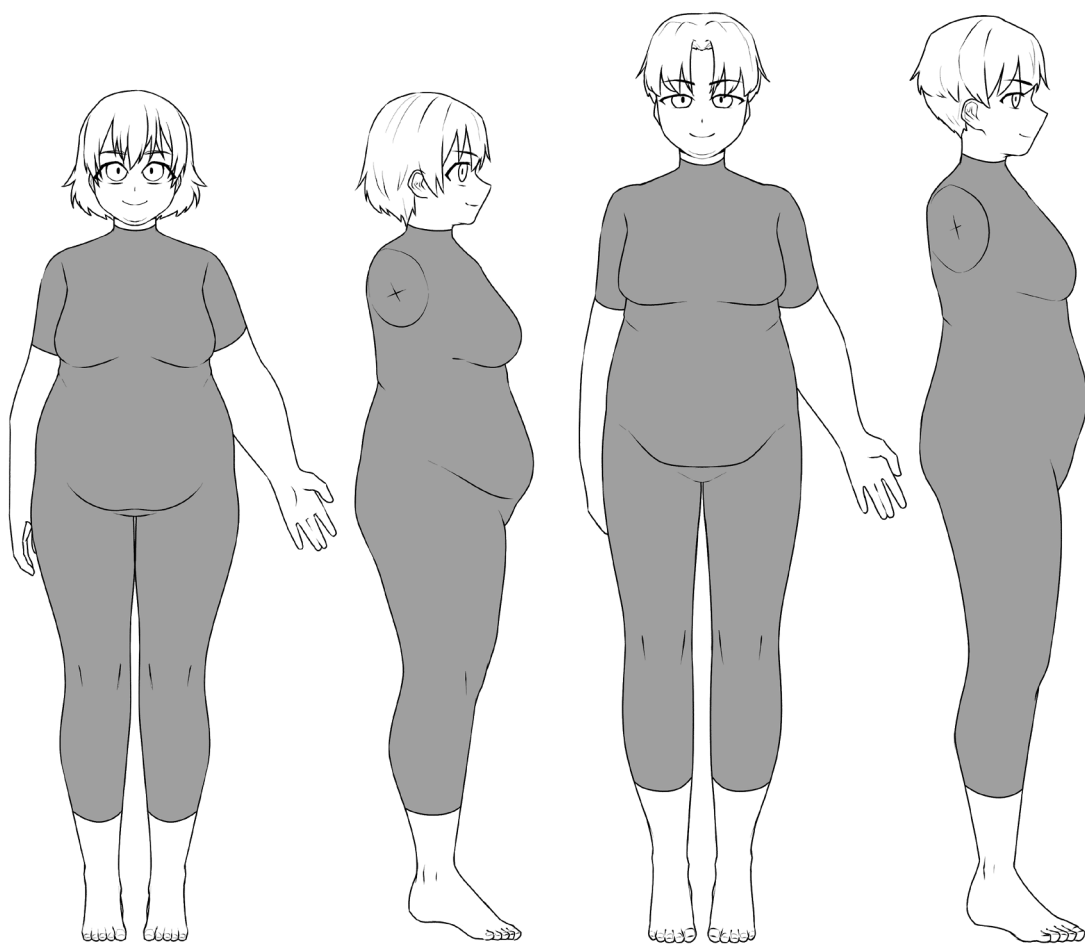
PER DEFINIRE LA LUNGHEZZA
DI UN ARTO CHE SI DISCOSTA
DAL CORPO, IMMAGINIAMO
CHE TRACCI UN SEMI-CERCHIO.

LE CURVE DEL CORPO DIPENDONO DA DUE COSE: DOVE È POSIZIONATO L'ADIPE E DOVE SI COLLOCANO I MUSCOLI. QUANDO UN PERSONAGGIO È DAVVERO MOLTO MAGRO, IL CORPO HA SOLO LA MUSCOLATURA DI BASE PER POTERSI MUOVERE. PIÙ AVANTI IN QUESTA SEZIONE VEDREMO COME DISEGNARE UN CORPO PIÙ MUSCOLOSO, ROBUSTO O PAFFUTO.

CORPI FORMOSI

I CORPI FORMOSI SONO, IN GENERALE, POCO UTILIZZATI IN ANIME E MANGA, RENDENDO DIFFICILE PER I DISEGNATORI CAPIRE COME REALIZZARLI. PERÒ, COME PER LE ALTRE TIPOLOGIE AFFRONTATE, È IMPORTANTE SAPERE COME RAPPRESENTARLI. LA FORMA E LA STRUTTURA GLOBALE SONO DIVERSE DALLE PRECEDENTI, MA IL SISTEMA SCHELETRICO È LO STESSO. COMPRENDERNE LE REGOLE DI BASE È IMPORTANTE PER LA CRESCITA DI UN ARTISTA.

COME NEGLI ALTRI CASI, LE PROPORZIONI POSSONO CAMBIARE A SECONDA DELL'ALTEZZA E DEL TIPO DI PERSONAGGIO CHE ABBIAMO IN MENTE, CON ROTONDITÀ PIÙ PRONUNCIATE IN CERTE ZONE RISPETTO AD ALTRE, MA IN QUESTO LIBRO AFFRONTIAMO DUE DIVERSI TIPI DI CORPI FORMOSI.



TIPO 1

TIPO 2

ANGOLAZIONE DELLE BRACCIA

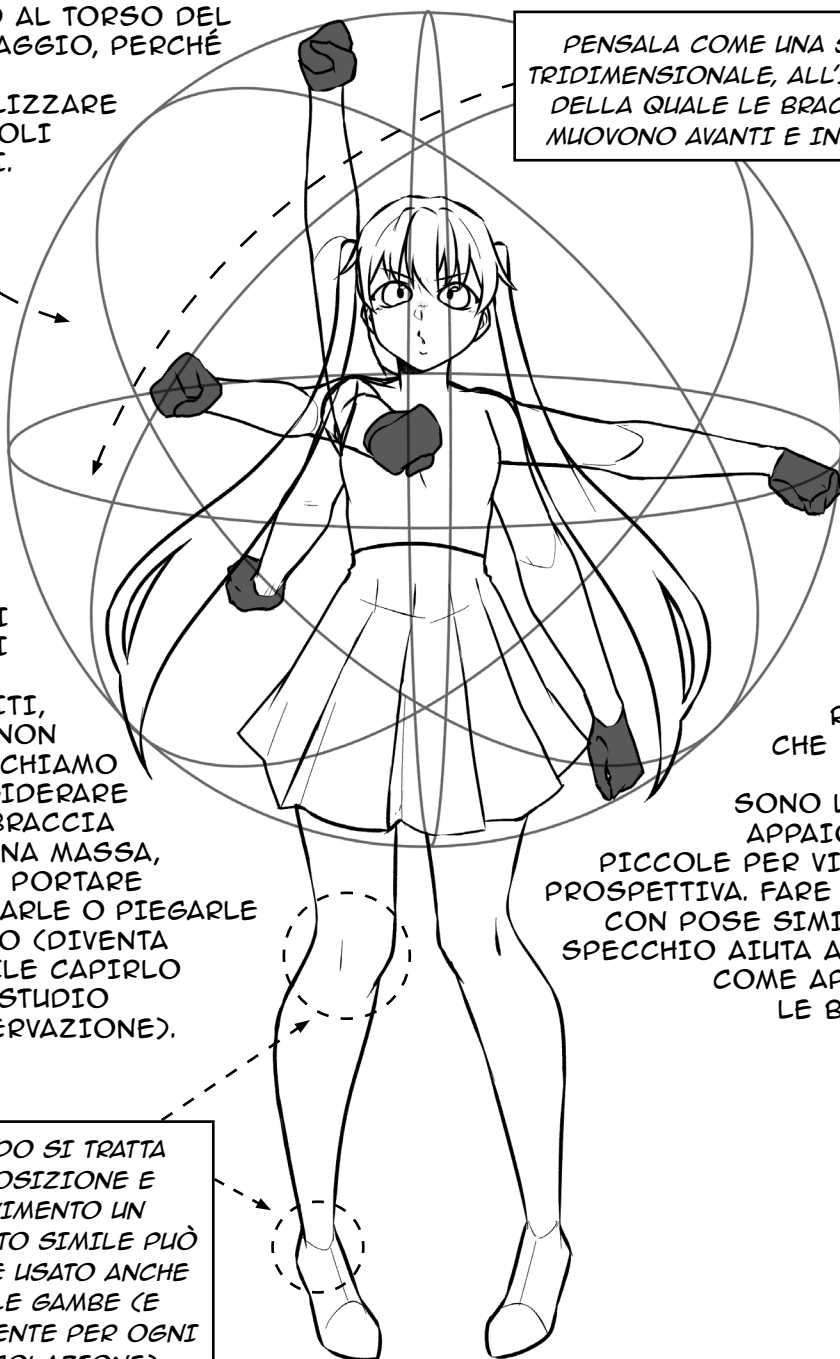
QUANDO DOBBIAMO LAVORARE CON LA POSIZIONE DELLE BRACCIA È UTILE IMMAGINARE UNA SFERA ATTORNO AL TORSO DEL PERSONAGGIO, PERCHÉ AIUTA A VISUALIZZARE GLI ANGOLI MULTIPLI.

PENSALA COME UNA SFERA TRIDIMENSIONALE, ALL'INTERNO DELLA QUALE LE BRACCIA SI MUOVONO AVANTI E INDIETRO.

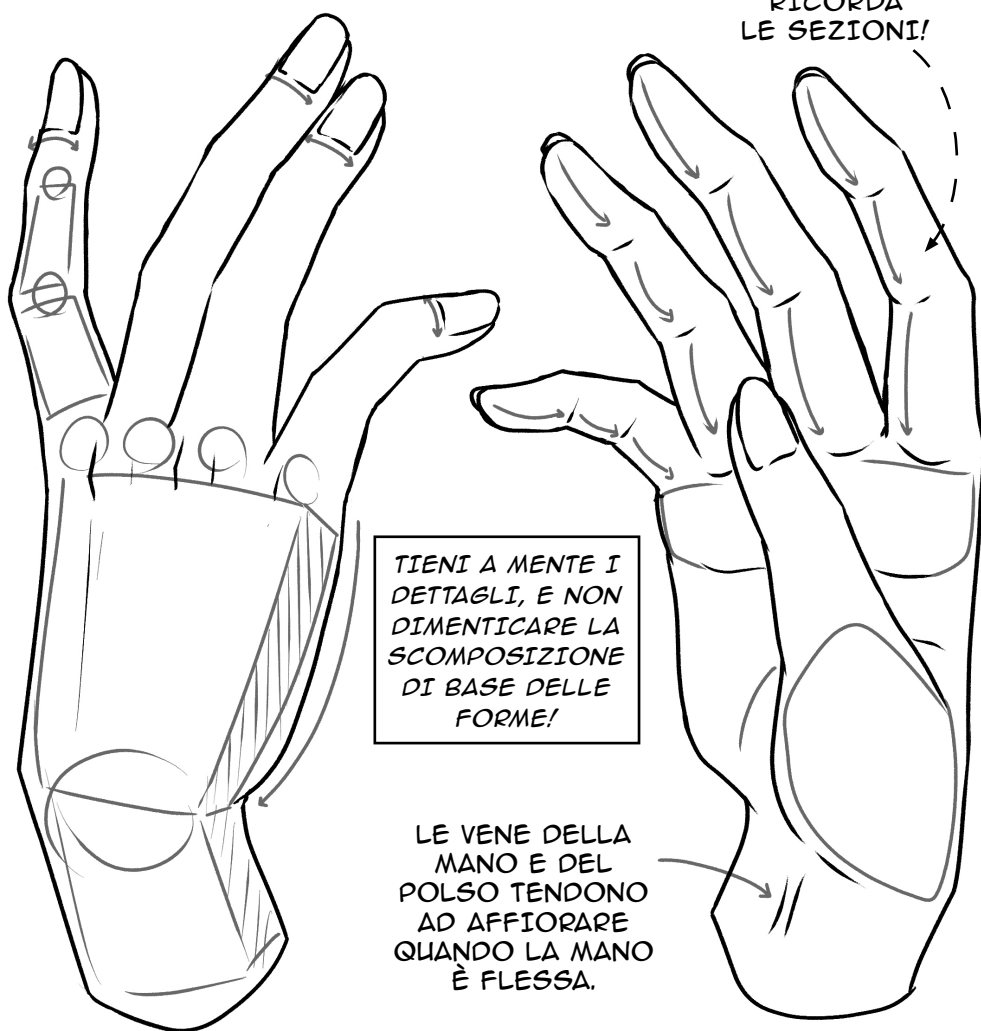
I NOSTRI MUSCOLI HANNO DEI LIMITI, QUINDI NON DIMENTICHIAMO DI CONSIDERARE CHE LE BRACCIA HANNO UNA MASSA, CHE PUÒ PORTARE A SFORZARLE O PIEGARLE IN BASSO (DIVENTA PIÙ FACILE CAPIRLO CON LO STUDIO E L'OSSERVAZIONE).

RICORDA CHE QUANDO LE MANI SONO LONTANE APPAIONO PIÙ PICCOLE PER VIA DELLA PROSPETTIVA. FARE PRATICA CON POSE SIMILI ALLO SPECCHIO AIUTA A CAPIRE COME APPAIONO LE BRACCIA!

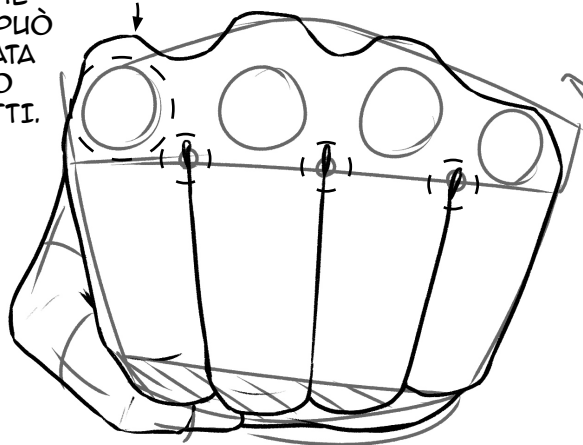
QUANDO SI TRATTA DI POSIZIONE E MOVIMENTO UN CONCETTO SIMILE PUÒ ESSERE USATO ANCHE PER LE GAMBE (E IDEALMENTE PER OGNI ARTICOLAZIONE).



RICORDA
LE SEZIONI!



LA BASE
DELLE NOCHE
E DELLE DITA PUÒ
ESSERE CREATA
ALTERNANDO
DEI CERCHIETTI.



I CORPI SONO
TRIDIMENSIONALI,
QUINDI ANCHE LE
MANI RICHIEDONO
SPAZIALITÀ. QUANDO
STRINGIAMO IL
PUGNO SI VEDONO
LE DITA CHE VANNO
VERSO IL PALMO.

CORRERE



A VOLTE VEDIAMO
I PROTAGONISTI
DI MANGA E ANIME
CORRERE DA UN POSTO
ALL'ALTRO, QUANDO
CAMMINARE NON PERMETTE
DI PORTARE A TERMINE
L'AZIONE IN TEMPO, CHE
SI TRATTI DI RINCORRERE
UN NEMICO O DI NON
ARRIVARE TARDI A SCUOLA.
LA CORSA È UNA PIETRA
MILIARE DEL MOVIMENTO
UMANO E TRASMETTE
UN SENSO DI URGENZA
E MOVIMENTO.



QUANDO LO SCHIZZO È SODDISFACENTE, È IL MOMENTO DI RIPASSARLO IN INCHIOSTRO. INIZIARE CON LA RIMOZIONE LEGGERA DEI TRATTI A MATITA RENDE PIÙ FACILE QUESTO PASSAGGIO. RICORDA DI NON RIPORTARE LE PARTI DEL CORPO COPERTE DAI VESTITI!

UNA VOLTA CHE IL DISEGNO È TRACCIATO LASCIAMO ASCIUGARE L'INCHIOSTRO PRIMA DI TERMINARE LE CANCELLATURE! NON FARLO POTREBBE CAUSARE SBAVATURE. DOPO AVER RIMOSSO I SEGNI A MATITA, SENTITI LIBERO DI MARCARE LE LINEE UNA VOLTA ANCORA E DI AGGIUNGERE TUTTI I DETTAGLI CHE PENSI SIANO NECESSARI.

SPINGERE IN AVANTI LO SLANCIO DEL PERSONAGGIO PUÒ RENDERE LA CORSA PIÙ REALISTICA, O FARLA APPARIRE PIÙ VELOCE.

