INDICE

SEZIONE 1	OCCHI	1
SEZIONE 2	TESTE	33
SEZIONE 3	ESPRESSIONI	65
SEZIONE 4	CAPELLI	85

SEZIONE 1: OCCHI

INTRODUZIONE
OCCHI SEMPLICI
OCCHI DETTAGLIATI
OCCHI DEI CHIBI
OCCHI E ANGOLAZIONI DEL VISO
FACCIAMO PRATICA!
CONCLUSIONI

INTRODUZIONE

GLI OCCHI SONO UNO DEGLI ELEMENTI PIÙ ESPRESSIVI DEI PERSONAGGI DI ANIME E MANGA, E PERMETTONO DI AVERE UN'IDEA DELLE SUE INTENZIONI ANCORA PRIMA CHE FACCIA QUALCOSA. CI SONO DIVERSI STILI PER RAPPRESENTARE GLI OCCHI, MA NON CATEGORIE DEFINITE A CUI RICONDURLI.

IL MODO IN CUI SONO DISEGNATI GLI OCCHI PUÒ CAMBIARE COME APPARE UN PERSONAGGIO, ANCHE TRA UNA VIGNETTA E L'ALTRA, SEMPLICEMENTE MODIFICANDO UN DETTAGLIO O LA FORMA.

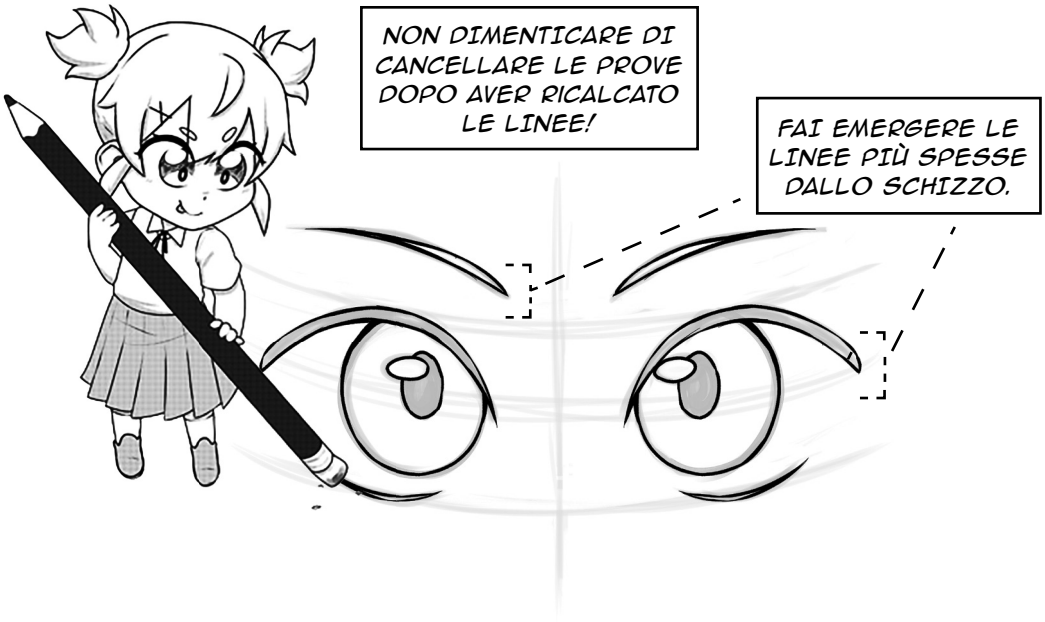
LA QUANTITÀ DI ESPRESSIONI E LA VARIETÀ DI STILI ESISTENTI POSSONO RENDERE UN PO' SCORAGGIANTE IL TENTATIVO DI IMPARARE, MA PIANO PIANO ACQUISIRAI LE BASI, APPRENDERAI I SEGRETI, E SAPRAI COME CREARE IL TUO PERSONALE STILE DI OCCHI IN POCHISSIMO TEMPO!

IN QUESTA SEZIONE SEGUIREMO UN PROCESSO DI APPRENDIMENTO GRADUALE, CONCENTRANDOCI SU TRE DIFFERENTI STILI ARTISTICI:

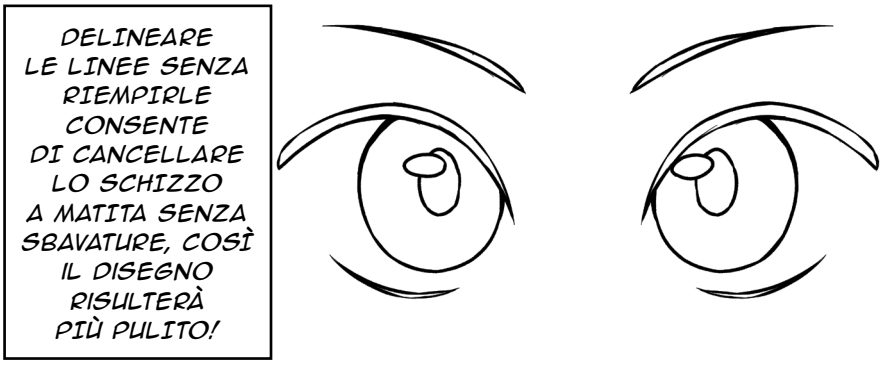
- OCCHI SEMPLICI;
- OCCHI DETTAGLIATI;
- OCCHI DEI *CHIBI**.

INIZIAMO!

***CHIBI**: PAROLA GIAPPONESE UTILIZZATA PER INDICARE UN PERSONAGGIO DI PICCOLE DIMENSIONI, RAPPRESENTATO CON UNO SPECIFICO STILE ARTISTICO. QUESTI PERSONAGGI SONO DI SOLITO COINVOLTI IN SCENE CARINE E DIVERTENTI DI ANIME E MANGA (*N.D.T.*).



UNA VOLTA CHE LO SCHIZZO È COMPLETO, È IL MOMENTO DI FARE EMERGERE IL DISEGNO TRACCIANDOLO IN LINEE PIÙ SCURE. QUESTO È PIÙ EFFICACE QUANDO UTILIZZIAMO L'INCHIOSTRO PER RIPASSARE LA MATITA LEGGERA.

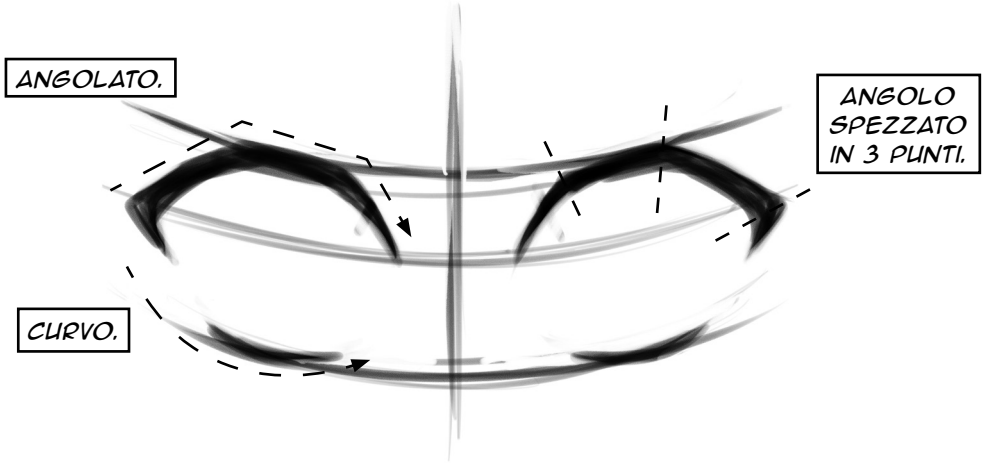


RICORDA DI LASCIARE ASCIUGARE L'INCHIOSTRO PRIMA DI CANCELLARE I SEGNI A MATITA!

OCCHI DETTAGLIATI

GLI OCCHI DETTAGLIATI SONO UN OTTIMO COMPROMESSO PER I TUOI PERSONAGGI: SI POSSONO CREARE USANDO COME BASE QUELLI SEMPLICI, MA ALLO STESSO TEMPO SONO UN PO' PIÙ COMPLICATI DA OTTENERE E RICHIEDONO PIÙ TEMPO DI ESECUZIONE.

NONOSTANTE LA MAGGIORE COMPLESSITÀ POSSA SEMBRARE SCORAGGIANTE, SONO PERFETTI QUANDO SI VUOLE RENDERE DIVERSI I PERSONAGGI TRA LORO, E ANCHE PER EVITARE LA *SAME-FACE SYNDROME**. (ATTENZIONE: LA SAME-FACE SYNDROME NON È SEMPRE NEGATIVA, ANZI CI SONO ALCUNI *MANGAKA*** CHE LA USANO MOLTO, MA PER PRIMA COSA È BENE IMPARARE LA VARIETÀ!)

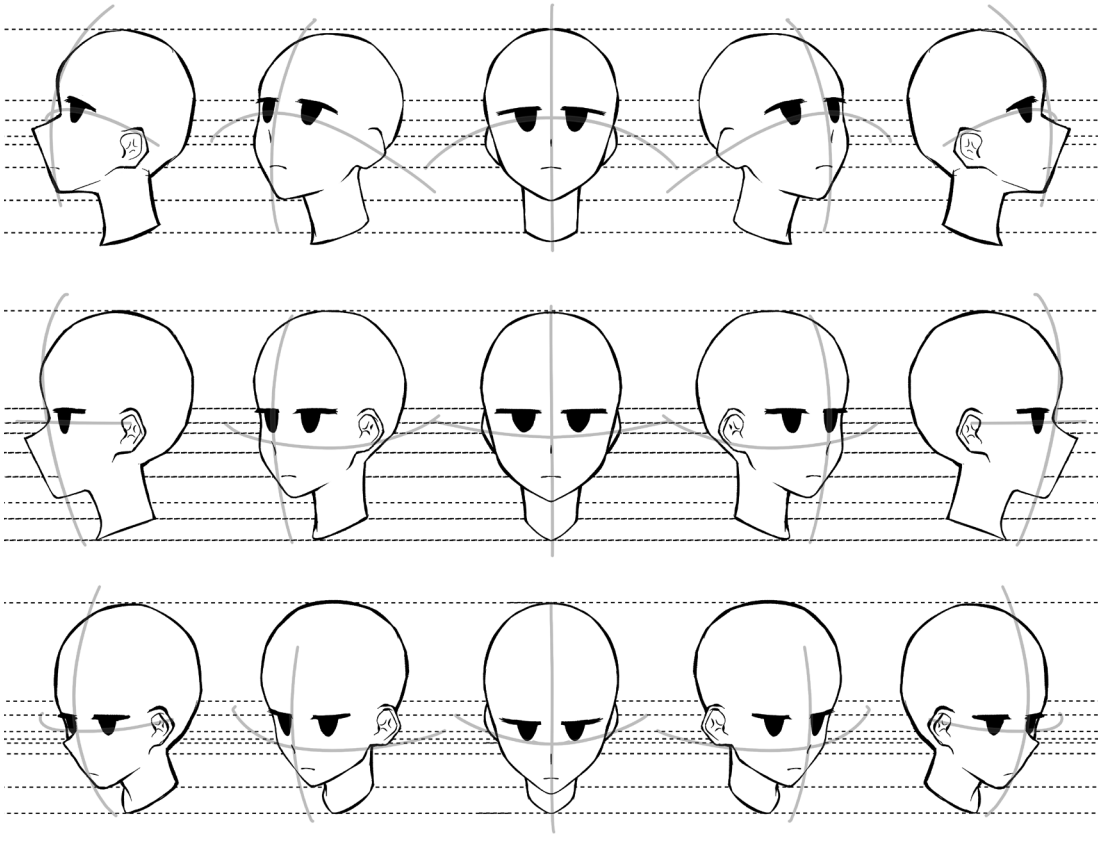


ANCHE IN QUESTO CASO, PRIMA CREIAMO LE LINEE GUIDA (LE STESSE DELLO STILE SEMPLICE) DA UTILIZZARE PER PROPORZIONARE CORRETTAMENTE GLI OCCHI, RENDERLI UNIFORMI E POSIZIONARLI AL POSTO GIUSTO NEL VISO. IL TIPO DI LINEE DA USARE PER LO SCHIZZO DELLE CIGLIA È INVECE PIÙ DINAMICO DELLO STILE PRECEDENTE, ESSENDO UNA COMBINAZIONE DI LINEE CURVE E RETTE.

***SAME-FACE SYNDROME:** QUANDO TUTTI I PERSONAGGI HANNO LO STESSO ASPETTO DEL VISO.
****MANGAKA:** PAROLA GIAPPONESE CHE INDICA UN AUTORE DI FUMETTI (*N.D.T.*).

OCCHI E ANGOLAZIONE DEL VISO

ORA CHE HAI COMPRESO LE BASI CHE STANNO DIETRO ALLE DIVERSE TIPOLOGIE DI OCCHI, POSSIAMO VEDERE ASSIEME LE DIVERSE ANGOLAZIONI CHE PUÒ ASSUMERE UN VISO E COME DISEGNARE GLI OCCHI NEI DIVERSI CASI. SENTITI LIBERO DI USARE LA VERSIONE DI OCCHI CHE PREFERISCI (ANCHE LE TUE PERSONALI ELABORAZIONI SE TI SENTI A TUO AGIO!) PER QUESTA ESERCITAZIONE PRATICA.



LE LINEE GUIDA USATE PER TRACCIARE LO SCHIZZO RIFLETTONO DOVE GLI OCCHI (E ANCHE TUTTO IL RESTO!) SONO POSIZIONATI NEL VISO, PER CUI SE ESSO GUARDA IN UNA CERTA DIREZIONE, ANCHE GLI OCCHI DEVONO FARLO. PENSA ALLA TESTA COME SE FOSSE UNA SFERA: A SECONDA DI DOVE È RIVOLTA, GLI OCCHI FINISCONO PER APPARIRE DIVERSI.

QUESTA SEZIONE SI OCCUPA DI OCCHI, PER CUI CI LIMITIAMO A DESCRIVERE L'EFFETTO CHE L'ANGOLAZIONE HA SU DI ESSI.

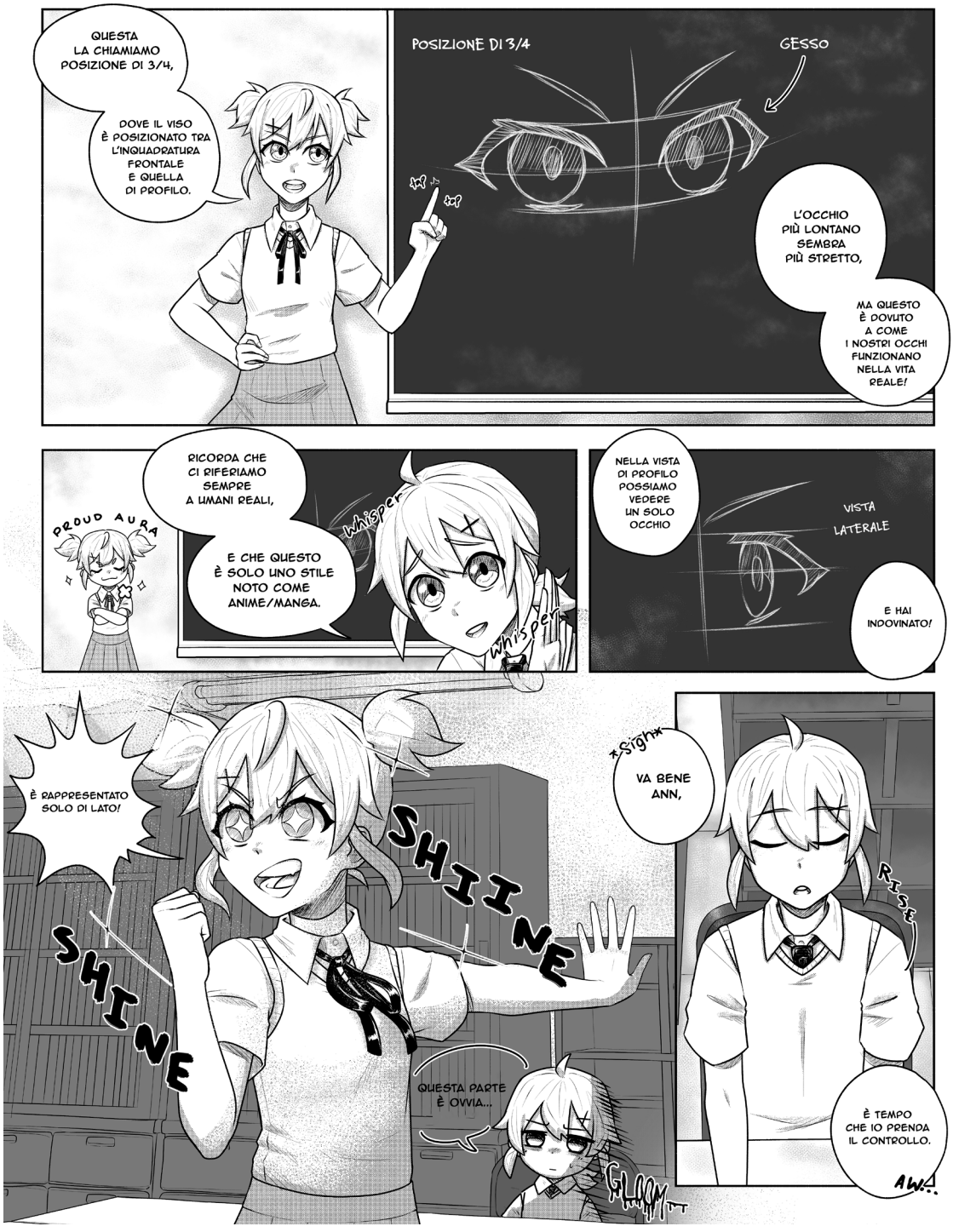
IL MODO IN CUI È ORIENTATO IL VISO NEI MANGA E NEGLI ANIME È MOLTO IMPORTANTE, PERCHÉ PUÒ AIUTARE A RAPPRESENTARE UN CERTO STATO D'ANIMO O UN SENTIMENTO DEL PERSONAGGIO. PER ESEMPIO, UN TIPO IRRIVERENTE E SAPUTELLO POTREBBE AVERE LA TESTA INCLINATA VERSO L'ALTO PER GUARDARE GLI ALTRI DA SOTTO IN SU, MENTRE UN TIPO TIMIDO POTREBBE TENERE LA TESTA BASSA E DISTOGLIERE LO SGUARDO.

ESEMPIO DI PERSONAGGIO IRRIVERENTE: LA TESTA È INCLINATA VERSO L'ALTO, LE PUPILLE SONO DISEGNATE IN MANIERA NATURALE, E LE PALPEBRE INFERIORI FISSANO LO SGUARDO.

ESEMPIO DI PERSONAGGIO TIMIDO: SI ALLONTANA, ABBASSANDO IL CAPO PER NASCONDERSI AL SICURO NELLA PROPRIA SCIARPA. CON QUESTA ANGOLAZIONE NON VEDIAMO LA PARTE ALTA DELLE SUE IRIDI E PUPILLE.

SEBBENE I PERSONAGGI DEGLI ESEMPI ABBIANO UNA FORMA DEGLI OCCHI DIVERSA DA QUELLE CHE ABBIAMO INCONTRATO NELLE PAGINE PRECEDENTI, PUOI COMUNQUE OSSERVARE COME L'ANGOLAZIONE DEL VISO HA UN RUOLO CENTRALE NEL MODO IN CUI GLI OCCHI APPAIONO.

HAI NOTATO COME L'OCCHIO PIÙ LONTANO DALL'OSSERVATORE SEMBRI PIÙ STRETTO? QUESTO È DOVUTO ALLA PROSPETTIVA DEL VISO: QUANDO UNA PARTE È VOLTATA NELL'ALTRA DIREZIONE, È NATURALMENTE RESPINTA DAL NOSTRO PUNTO DI VISTA.


QUESTA LA CHIAMIAMO POSIZIONE DI 3/4,
DOVE IL VISO È POSIZIONATO TRA L'INQUADRATURA FRONTALE E QUELLA DI PROFILO.
POSIZIONE DI 3/4
GESSO
L'OCCHIO PIÙ LONTANO SEMBRA PIÙ STRETTO,
MA QUESTO È DOVUTO A COME I NOSTRI OCCHI FUNZIONANO NELLA VITA REALE!
PROUD AURA
RICORDA CHE CI RIFERIAMO SEMPRE A UMANI REALI,
E CHE QUESTO È SOLO UNO STILE NOTO COME ANIME/MANGA.
whisper
whisper
NELLA VISTA DI PROFILO POSSIAMO VEDERE UN SOLO OCCHIO
VISTA LATERALE
E HAI INDOVINATO!
È RAPPRESENTATO SOLO DI LATO!
SHINE
SHINE
QUESTA PARTE È OVVIA...
GLLLLLM
sigh
VA BENE ANN,
RISE
È TEMPO CHE IO PRENDA IL CONTROLLO.
AW!