

به نام خدا

کاردانی گرافیک

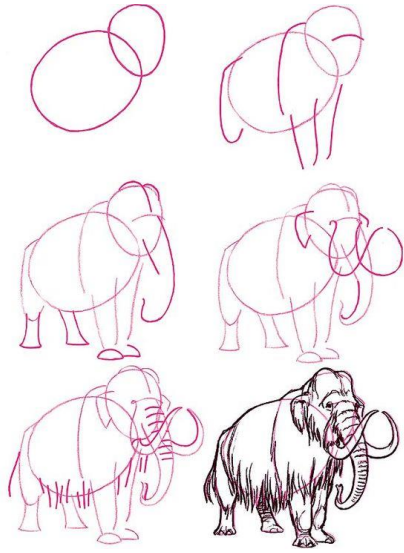
تصویرسازی جلسه ی چهارم

طراحی شخصیت های حیوانی

استفاده از شخصیت های حیوانی به دلیل ایجاد جذابیت، سابقه ای طولانی دارد. یکی از نکات مهم در زمینه تصویرسازی و طراحی از حیوانات، شناخت خصوصیت ها و ویژگی های هر یک از آنهاست.

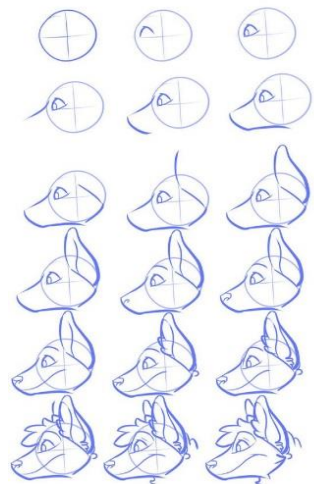
از خصوصیت ها و ویژگی های حیوانات می توان برای خلق شخصیت های مختلف در یک کتاب، مجله، انیمیشن، و تبلیغات به خوبی بهره برد؛ مثلا در تبلیغ محصولات لبنی، اولین گزینه و شخصیت حیوانی گاو و در یک محصول مرتبط با عسل، اولین گزینه زنبور است که به ذهن می رسد و می توان از خصوصیت ها و ویژگی های شاخص ظاهری و رفتاری و انطباق آن با موضوع سفارش، به طراحی شخصیت زیبا و ماندگاری دست یافت. در طراحی از حیوانات نیز، استفاده از فرم های هندسی و ساده دیدن و خلاصه کردن و ساده سازی، نقشی مهم در خلق آن شخصیت دارد. شکل های هندسی به طراح کمک میکنند تا راحت تر به شخصیت خود دست یابد و بتواند در حالت ها و زوایای مختلف آن را ترسیم، و شخصیت موردنظر خود را میان این شکل ها و نقش ها کشف و آن را طراحی کند.





MIMI

Waikie Muzzle/Head/Fore Limbs

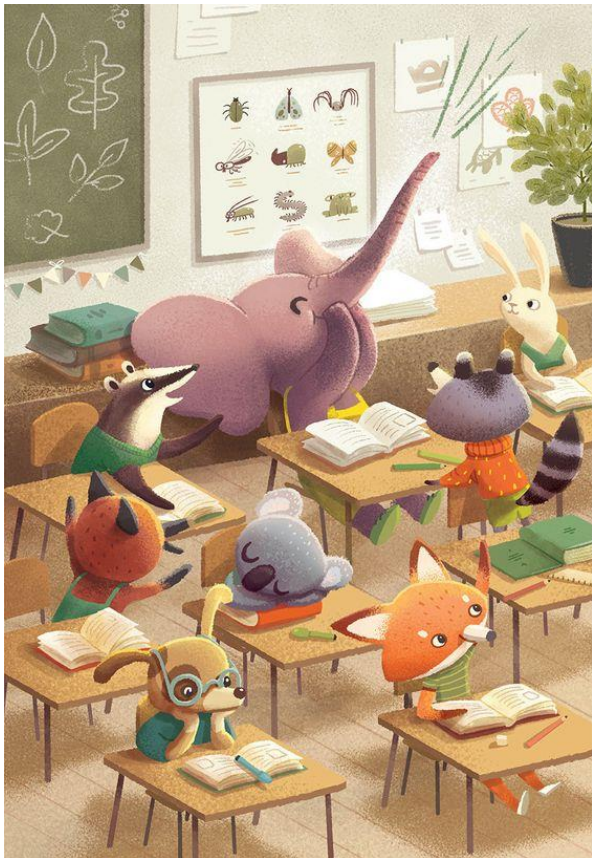
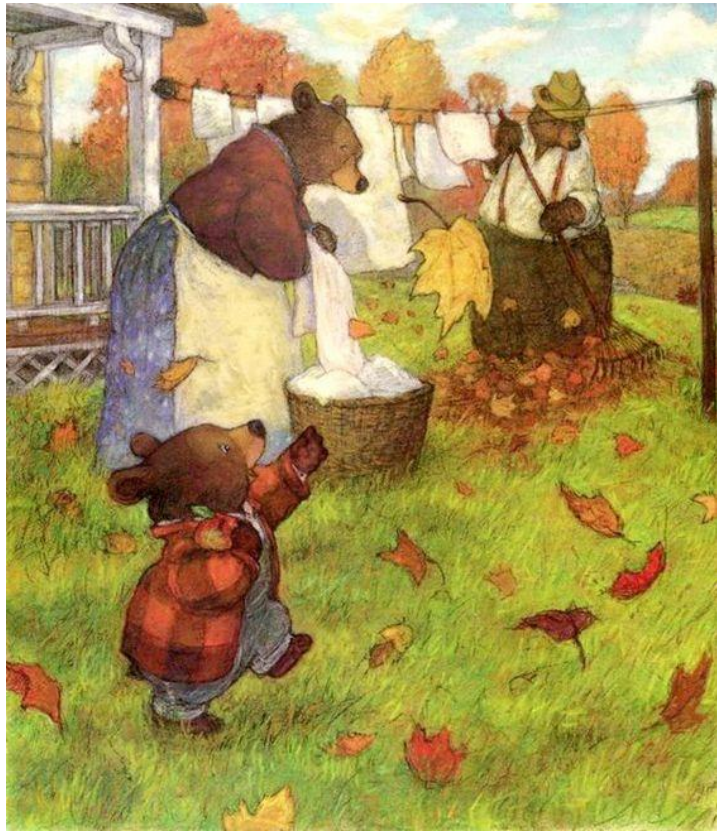


تلفیق شخصیت های انسانی و حیوانی

تلفیق شخصیت های انسانی با شخصیت های حیوانی، یعنی ترکیب خصوصیت های ظاهری و نمادین یک حیوان با یک انسان؛ مثلا ترکیب حيله گری روباه یا شومی جغد با خصوصیت ها و توانایی های انسان منجر به خلق موجودی جدید و تخیلی می شود که از خصوصیت های هر دو بهره می برد. از این طریق، معمولا شخصیت های جذابی شکل میگیرند که خصوصیت های انسانی آنها موجب همزادپنداری با آنها، و قابلیت های حیوانی آنها موجب ترکیب غیرمستقیم بعضی خصوصیت های انسانی می شود. گاهی نیز ترکیب حیوانات و جانوران مختلف با یکدیگر و بهره بردن از ویژگی های هر کدام، قابلیت خاصی به آن شخصیت میدهد و آن را خاص و منحصر به فرد می کند.

در واقع، در این نوع ترکیب یک دگرگونی در شخصیت های واقعی صورت میگیرد و خصوصیت ها و ویژگیهای آنها با هم ترکیب می شوند که نمونه آن را می توان در افسانه ها دید.





جان بخشی به اشیای بی جان

جان بخشی به اشیای بی جان با ترکیب خصوصیت های انسانی با اشیا و به اصطلاح «جان بخشی» به آن و تلفیق قابلیت های آن شیء با خصوصیت های انسان، می توان به شخصیتی جدید دست یافت . تقریبا هر چیزی می تواند جان بگیرد و زنده شود.

جان بخشی به اشیای بی جان

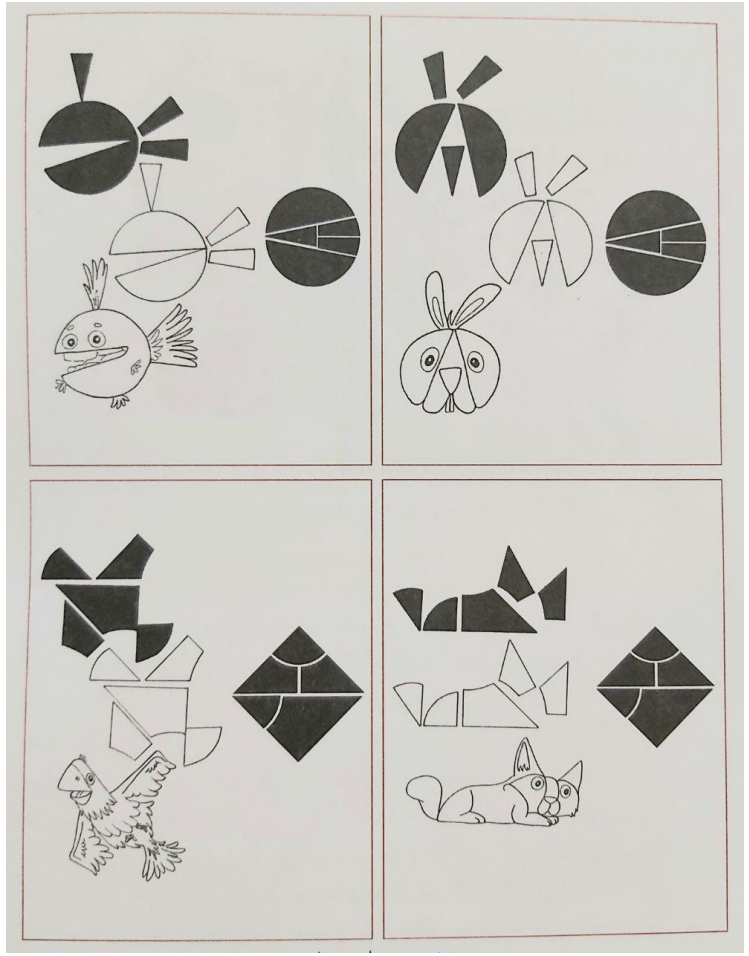


به طور کلی، مراحل اصلی طراحی شخصیت از نظر ظاهری که در طراحی پس زمینه نیز کاربرد دارند، عبارت اند از: طراحی شکل و فرم، قلم گیری (دسن)، و رنگ گذاری. دسن به مرحله تمیزکاری و اصلاحات نهایی طرح گفته می شود که با جوهر راپید، روان نویس، و با کمی فشار بیشتر دست روی مداد ایجاد می شود و شخصیت و طرح نهایی شکل میگیرد.

دسن به خطوط، انرژی بیشتری می دهد. استفاده از خطوط ضخیم، ظریف، نازک در طراحی شخصیت، معنا و مفهومی خاص به آن می دهد؛ مثلا خطوط ضخیم برای نشان دادن قهرمانان و اجسام سنگین، و خطوط نازک برای نشان دادن کودکان و اشیای سبک و ظریف مناسب اند. همچنین در مرحله رنگ گذاری نیز انتخاب هر رنگ، معنا و مفهومی خاص به طرح میدهد.

شخصیت پردازی با سایه ها

در مواجهه با یک شکل، سایه به وجود آمده از آن شکل یا خط فرضی دور آن بسیار ساده و گویاتر از خود شکل است و ترسیم آن نیز راحت تر است. دلیل آن یک دست بودن فرم سایه و نبود جزئیات شکل است. پیش تر در طراحی شخصیت، به استفاده از فرمهای ساده و هندسی اشاره کردیم. به این صورت که ابتدا سه شکل مربع، مثلث، و دایره را روی مقوای سیاه برش می دهیم و سپس هر یک از شکل ها را با کمترین تعداد برش روی کاغذ سفید می چسبانیم و به آنها شکل و شخصیت می دهیم و از روی فرم ها و شخصیت هایی که به دست می آوریم، شروع به طراحی میکنیم. در مرحله پیشرفته این تمرین می توان اجزای کاربردی بدن انسان یا حیوان را با برش های ساده هندسی از مقوای سیاه جدا کرد و دوباره با چسباندن آنها در کنار هم و رسیدن به فرم های مختلف، به شخصیت هایی جدید دست یافت.



تمرین های این بخش:

۱. با استفاده از مدل زنده یا از روی عکس، نسبت بدن به سر را در دو گروه سنی کودک و بزرگسال بررسی و سپس از روی آن ها تصویرسازی کنید.
۲. از میان شخصیت های کارتونی در تلویزیون، پنج مورد را انتخاب کنید و تناسبات و نسبت بدن به سر را در آنها بررسی و دوباره با تغییر تناسبات ، آنها را تصویرسازی کنید.
۳. با استفاده از پنج شخصیت تصویرسازی شده تمرین قبل و به کمک شکل های هندسی ای همچون دایره، دست کم در سه حالت نشسته، ایستاده و در حال دویدن و از زاویه های روبه رو، نیم رخ، و سه رخ، آن ها را رسم کنید.
۴. با مطالعه حالت های مختلف صورت خود در آینه، همچون خشمگین، متعجب ، غمگین، و وحشت زده، و پیدا کردن خطوط ، اندازه و نسبت ها، این حالت ها را روی یکی از شخصیت ها نشان دهید.
۵. با استفاده از عکاسی، دست کم پنج شخصیت انسانی پیدا کنید و خط کنش و تأثیر آن بر حالت، حرکت، و نوع شخصیت ها را مورد بررسی قرار دهید.
۶. در یکی از طراحی های شخصیت های مورد نظر خود، بخش سر را از نظر بزرگی، کوچکی، بیضی بودن، عمودی یا افقی بودن، و غیره مورد بررسی قرار دهید و آن شخصیت را دست کم در پنج نوع طراحی و بررسی کنید. سعی کنید سایر اجزای آن ثابت باقی بمانند.
۷. با پوشیدن دستکش و جوراب سعی کنید از حالت های مختلف دست و پای خود طراحی کنید و در مرحله بعد، انگشتان را به طرح ها اضافه کنید. انگشتان ممکن است کمتر از پنج تا باشند.
۸. سه طرح از طرح های شخصیت های موفق در زمینه تبلیغات در ایران را که در آنها از شخصیت های حیوانی استفاده شده ، انتخاب و ارتباط بین انتخاب آن شخصیت با آن محصول را مورد بررسی قرار دهید. در مرحله بعد، دوباره برای آن محصول شخصیت دیگری با آن ویژگی ها طراحی کنید.

۹. دو حیوان را انتخاب کنید؛ مثلاً عقاب و کلاغ. ضمن جستجو و بررسی عکس‌های آنها

و منابع مختلف در دنیای واقعی و دنیای فانتزی، از آنها طراحی کنید و با ساختار کلی بدنشان آشنا شوید. در مرحله بعد، به آنها خصوصیتها و ویژگی‌های انسانی ببخشید؛ مثلاً کلاغی که دست و پا دارد یا عقابی که لباس بر تن دارد.

۱۰. از میان اشیای پیرامون خود پنج مورد را انتخاب کنید. سعی کنید با اضافه کردن دست و پا و پرداختن به اجزای صورت، به آن شیء جان ببخشید و دست کم در سه حالت، آن را طراحی کنید.

۱۱. شکل‌های هندسی مربع، مثلث، و دایره را از داخل یک مقوای سیاه برش بزنید و هر یک از آنها را حداکثر با چهار برش به اجزای کوچکتری تقسیم کنید. با قراردادن اجزا در حالت‌های مختلف، از فضاهاى مثبت و منفی ایجاد شده بهره بگیرید و شخصیت‌هایی را در آنها جستجو و طراحی کنید (در این تمرین از میان برشها، شکل‌هایی مانند مربع و مثلث که ضلع دارند با برش‌های منحنی، و شکل دایره با برش‌های صاف نتایج بهتری به دست خواهند داد).