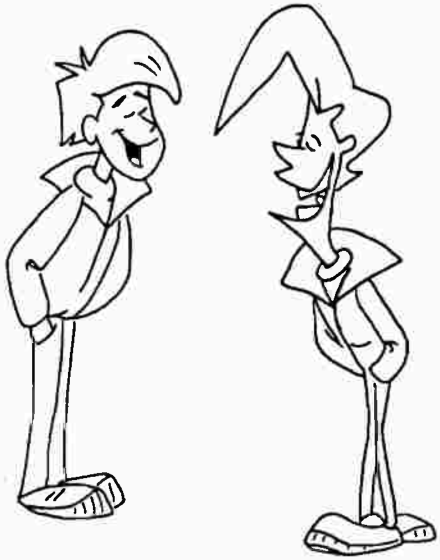
تعلم رسم
الشخصيات

قبل الخوض فى عملية التحريك فى أفلام الرسوم المتحركة .. وبعد الانتهاء من كتابة القصة ، ووضع الأفكار يتبقى شىء مهم للغاية وهو رسم ، وتصميم الشخصيات ، والمناظر .. فكيف للمبتدئ أن يتعلَّم رسم الشخصيات الكارتونية ؟!

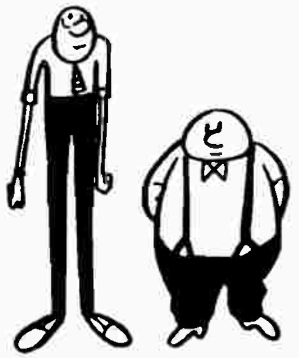


ففى الصفحات التالية سوف نعرض العديد من النماذج لرسوم كارتونية مختلفة وطريقة رسمها بخطوات سهلة وبسيطة حتى يتسنى للهاوى والمبتدئ أن يرسمها والاستفادة من بساطة الخطوط لعمل أشكال جديدة من إبداعه الخاص .. والشخصيات الكارتونية كلما كانت بسيطة وتحمل طابع خفة الظل كانت قريبة من المتلقى أو المشاهد .. وقبل رسم أى شخصية لابد أن يُعمَل لها تصميم أو اسكتش يحمل بعض الملامح الخاصة لهذه الشخصية .. هل هو رجل أم امرأة ؟ .. هل هى شخصية حيوانية أم طائر أم جماد ؟ .. ضخم أم نحيف .. قصير أم طويل .. وعلى أساس هذا الاسكتش نبدأ فى بناء الشخصية مع وضع الملامح المناسبة لها .. فتحديد ما نريد رسمه يُسهِّل علينا كثيرًا عملية الرسم ذاتها ..

فبعد أن نمر بمرحلة التجارب نبدأ فى التفكير فى تخطيط ورسم الشخصيات .. ويجب أن نعرف أن كل خط إضافى يزاد إلى شخصية ما فوق أو تحت الخطوط الرئيسية يعنى زيادة كبيرة فى العمل ، والتعقيد عند تكرار الرسم ..

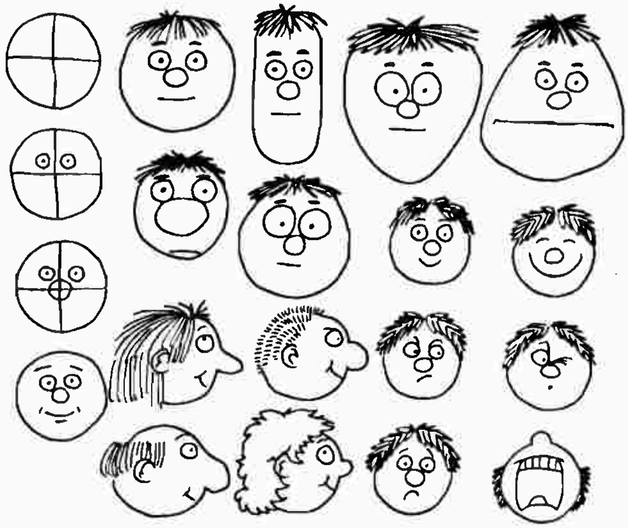
■ رسم الأشخاص ببساطة

فى المراحل الأولى يستحسن الاعتماد على رسم أشكال وشخصيات مبسطة كالأشكال الهندسية ، فهناك الشكل الدائرى والبيضاوى والمربع والأسطوانى .. ويمكن استخدامها فى الأجسام أو فى رسم الوجوه .. ويمكن إضفاء روح الفُكاهة على مثل هذه الأشكال البسيطة باستعمل التناقض فى الهيئة والحجم .. ووقتها لن نجد صعوبة كبيرة فى تصميم شخصيات فى أشكال مبسطة .



وبعد التدريب على رسم الأشكل والأشخاص المبسطة نستطيع بعد مرور الوقت أن نمضى إلى آفاق أكثر اتساعًا بأن نرسم أشكالا أكثر توضيحًا للقدرة على الرسم .. وهنا يجب الاعتناء بتصميم الشخصيات والأشكل .. وترسم الأشكل بحيث تمثل وجهات النظر المختلفة لأنها ستظهر كأشياء ثابتة .. ثم بعد المِران يمكننا رسم مختلف التعبيرات دون أن نفقد السمات المميزة للشكل .. وهكذا نستطيع استخدامها فى شتى المناسبات .. وهناك طريقة أخرى لإتقان رسم الهيئات المتنوعة للشكل .. وهى أن نرسم الرأس فى منظر كبير ثم نجرِّب إظهار شتى العواطف

بطريقة بسيطة بأن نغيِّر مثلاً من وضع حدقات الأعين أو نرفع أو نخفى الحواجب أو بلَىّ الفم إلى أعلى أو إلى أسفل .. وهكذا .. وعند بدء تصميم الأشكال يمكنك الاستعانة بالرسوم الموجودة على هذه الصفحات للاسترشاد بها فى رسم شتى التعبيرات ..

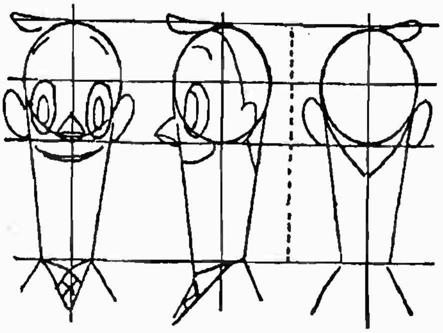


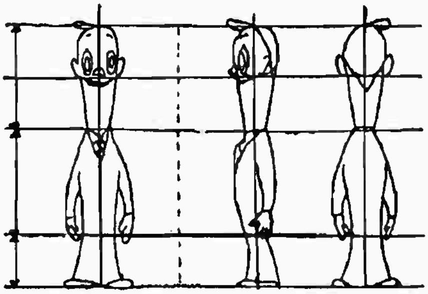
أما إذا توافرت لدينا المهارة الكافية لبناء الأشكال من لبنات خيالنا ، فعلينا أن نحيلها إلى شخصيات .. ويجب أن تكون شخصيات الرسوم المتحركة محددة المعالم وواضحة فى خطوط عامة .. وأن تعبر عن جوهر النموذج الذى تمثله .. فإننا نبسط الشخصيات والخصائص كما نبسط أشكالها .. فالرجل السعيد يكاد ينفجر فرحًا .. والرجل الحزين تركزت فيه السوداوية .. ومن الصعب جدًا أن تعبر بالطريقة الوسط فى الرسوم المتحركة .. فإما تعبير كامل أو لا تعبر على الإطلاق !!

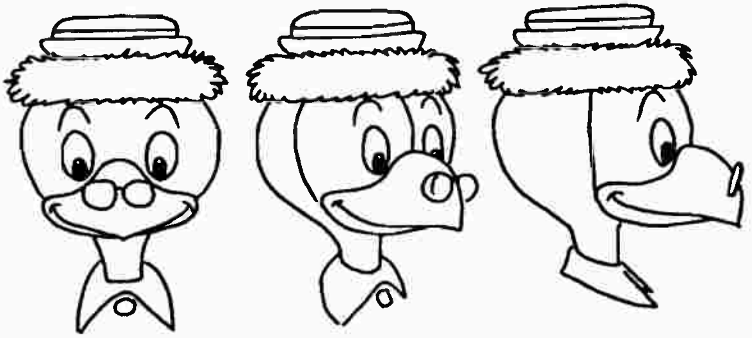
وبمجرد أن تقرر اختيار شخصية معينة جَهِّز لها بطاقة تبين بها النسب التى تحددها .. ويُتخذ طول الرأس عادة كوحدة للقياس .. ارسم الشخصية فى أوضاع مختلفة .. مرة والوجه إلى الأمام .. ومرة والوجه جانبى .. ومرة يبدو من الوجه ثلاثة أرباعه .. ويمكن تطبيق ذلك على الوجوه كما فى هذه النماذج وعلى الأجسام أيضا وتكون نسب الأعضاء البارزة مبينة بوضوح باتخاذ وحدة طول الرأس أساسًا للقياس .. وإنها لفكرة طيبة أن تجعل للرأس جدولاً

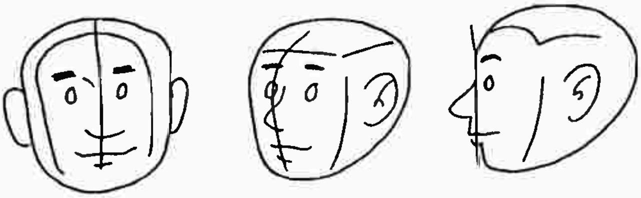
منفصلاً ومقسمًا إلى مربعات لتحديد مواضع التقاطيع .. فهى تميل إلى الخـروج عن مواضعها أثناء تحريك الشكل ..

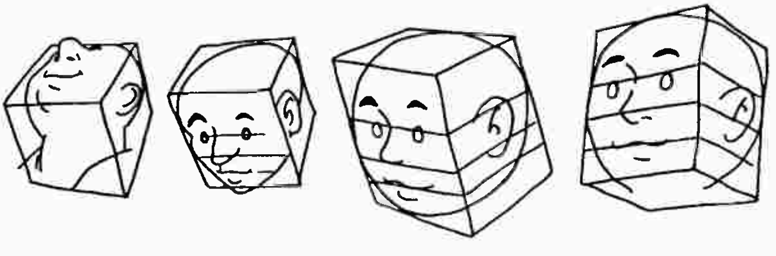
وإذا كان لابد من رسم الشخصية عدة مـرات فـإن بناءهـا يجـب أن يكـون بسيطًا للغاية حتى لا يحدث تحريف غـير مقصـود .. والاقتصـاد يسـتلزم أيضـا البساطة .. فالشخصية المعقدة الخطوط تتكلف كثيرًا وتستغرق مـدة أطـول فـى تحريكـها ممـا لـو كـانت بسيطة .. وهـذا نمـوذج يبـين نسـب شـخصية مـن الشخصيات .. إن وحدة القياس هنا هى نصف طول الرأس وقـد توضـح فيـه النسب ، ومواضع التقاطيع .. وإذا قارن المحرك باستمرار بين الرسوم والنموذج فسوف يجد نفسه فى الحال قادرًا على رسـم الشـكل بفطـرة فـى أى موضـع .. وتحريفه كيفما شاء دون أن يفقد الشكل أيًا من خصائصـه الجوهريـة .. ويجـب وضع النموذج نُصب العين طِوال العمل للاسترشاد به دائمًا ..

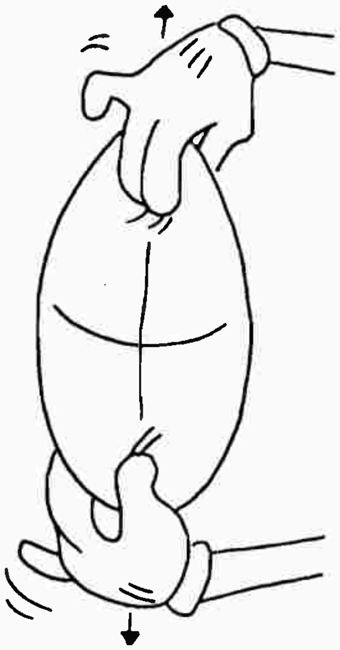








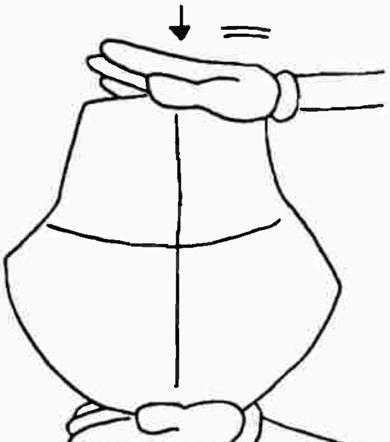


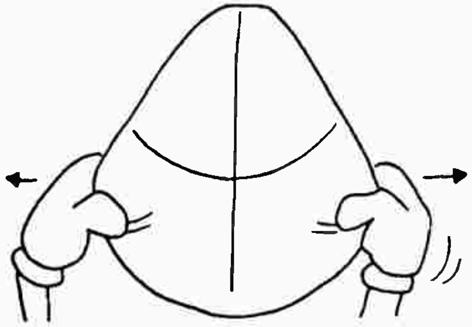


■ **رسم الوجوه**

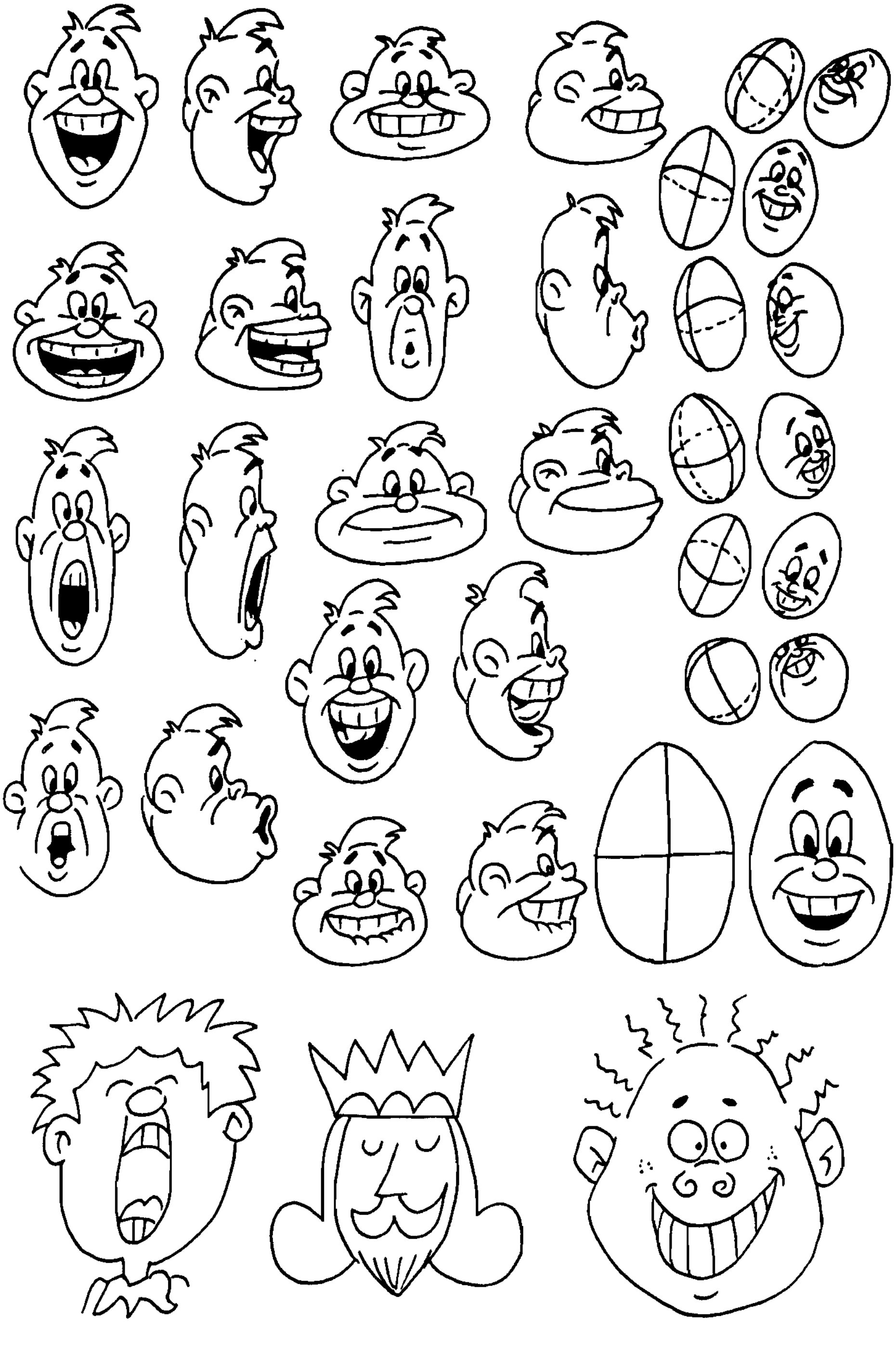
يتطلب رسم الوجه مهارة فى التخيل وكيفية تقمص التعبير المطلوب على كل وجه .. وقد تختلف التعبيرات من حزن إلى فرح .. ومن غضب إلى دهشة ولكن تبقى أساسيات الوجه مع تغيير أوضاعها أو انحنائها ..

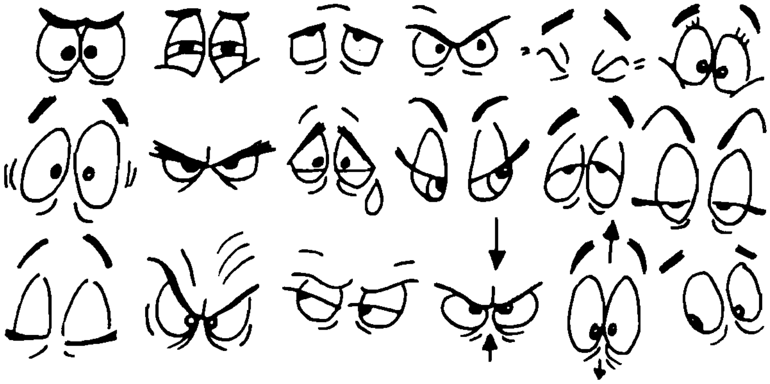
ويجب أن تعلم عزيزى "الهاوى" أن الوجه ما هو إلاّ قطعة لينة مثل العجين .. يمكن إعادة تشكيلها و"مطّها" فى الاتجاه الذى نريده .. وفى كل مرة نحصل على تكوين جديد للوجه ، والذى يملك الموهبة يستطيع أن يبدع أشكالاً جميلة .. وهذه باقة من النماذج للعديد من الوجوه وملحقاتها كالعين والأنف والفم .. وبعض الانفعالات التى تكسوها ..

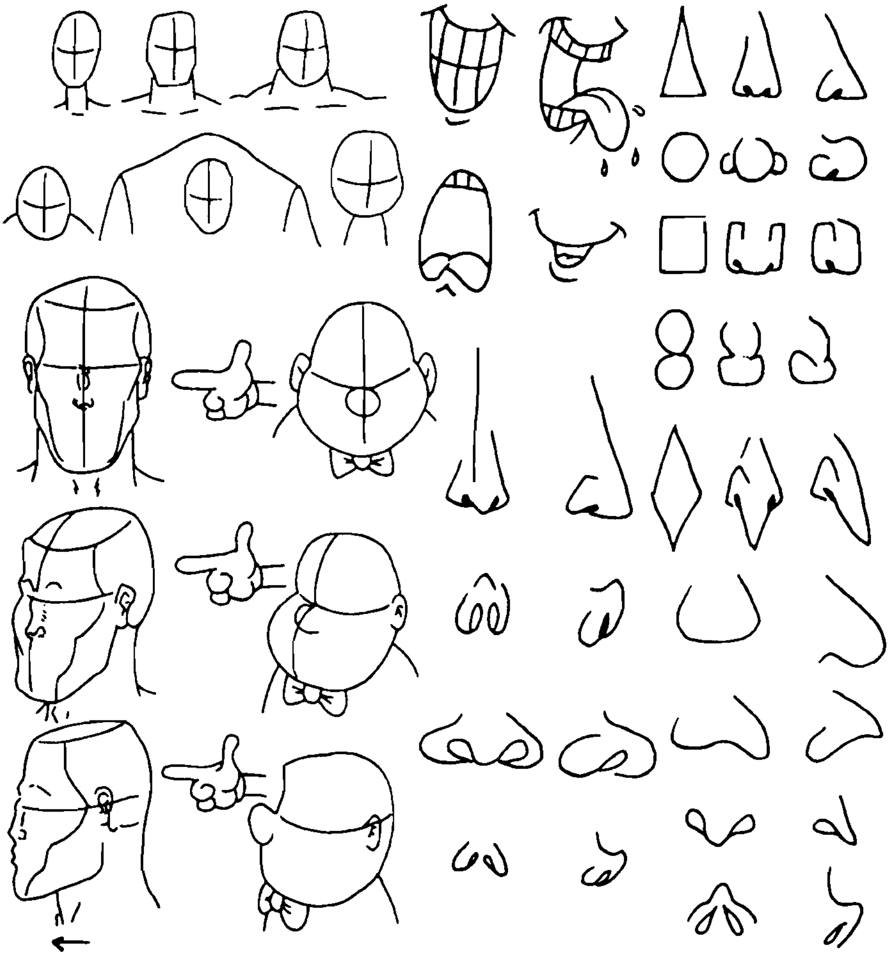


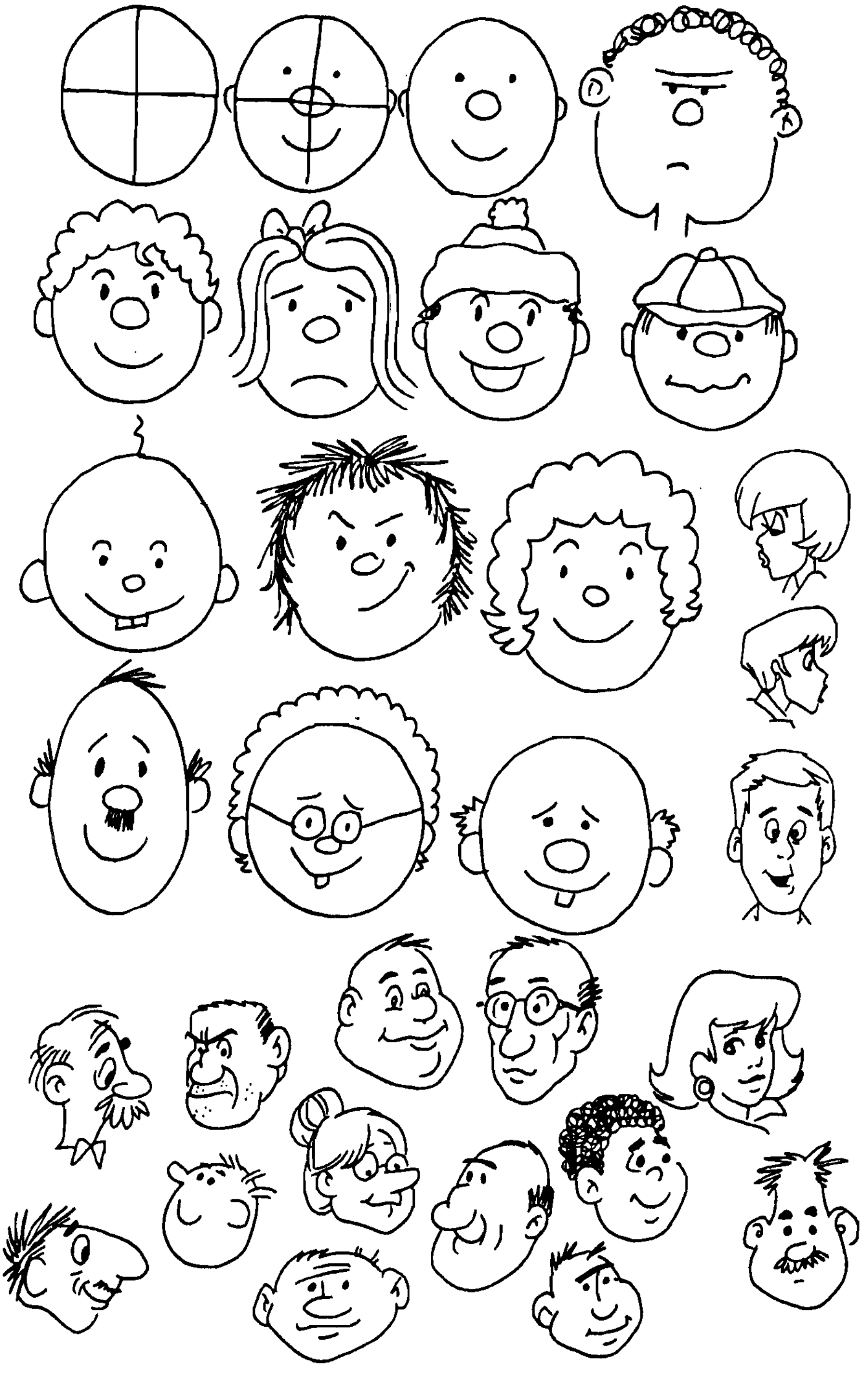


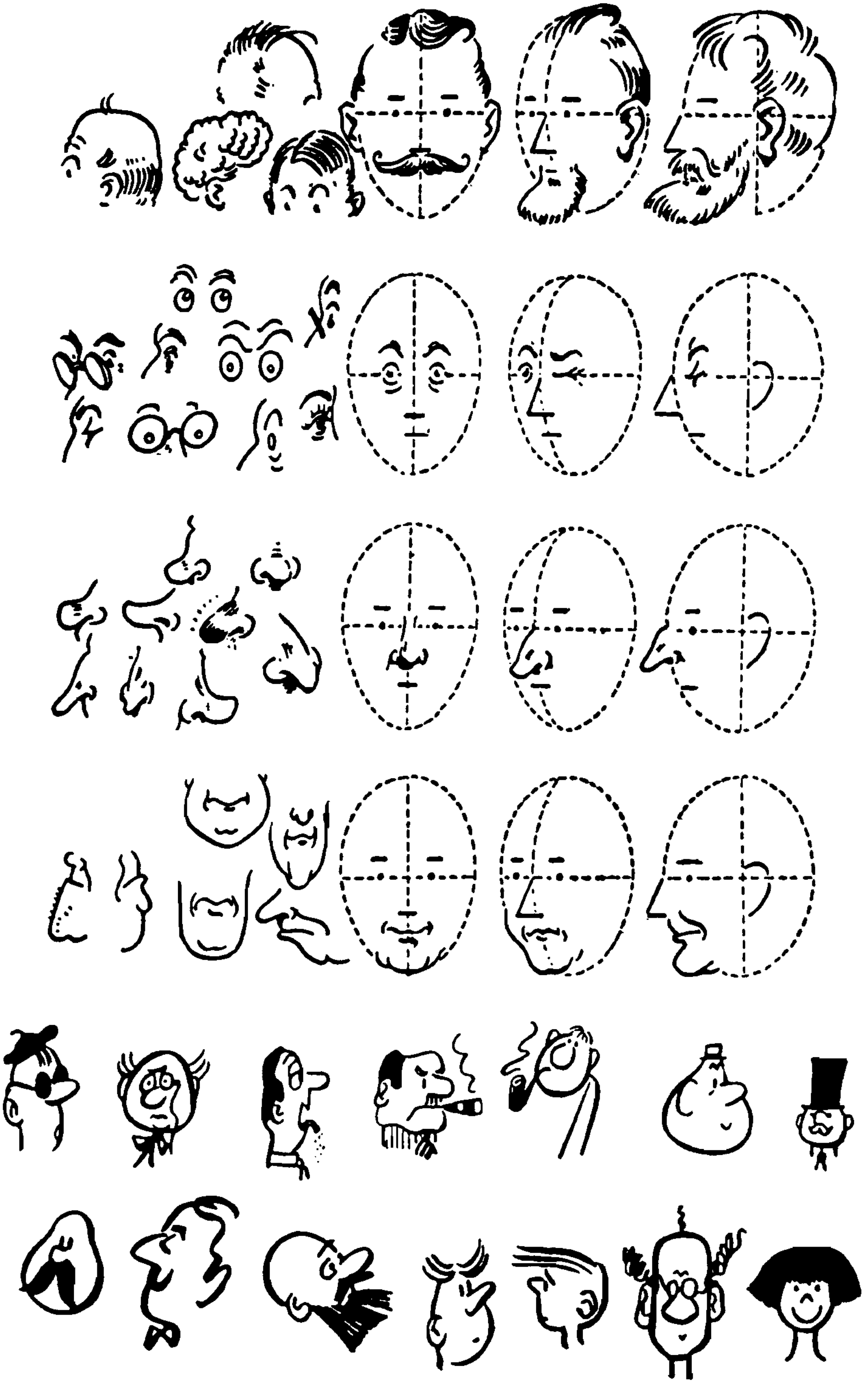
(١) وجه الإنسان :

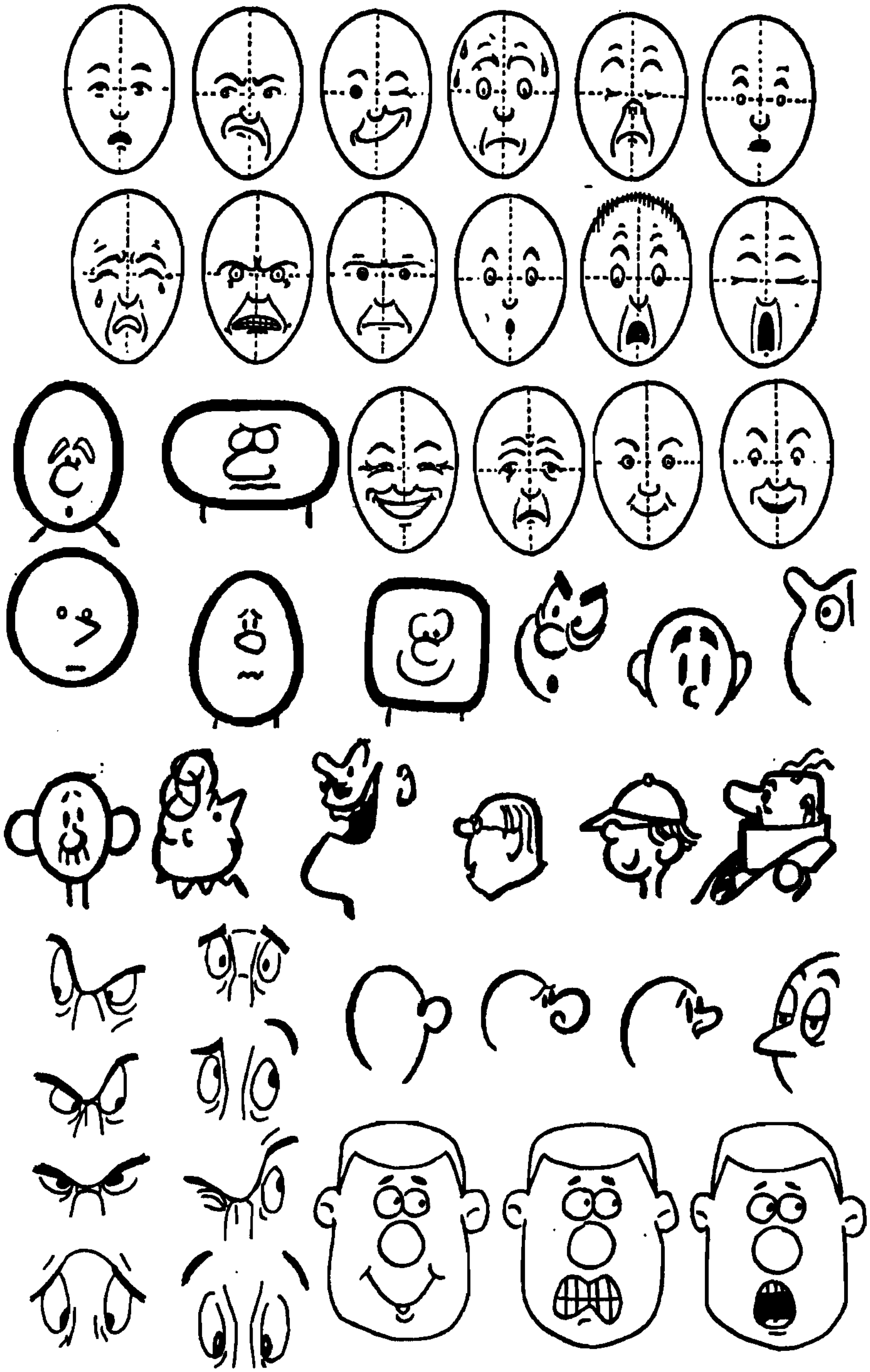


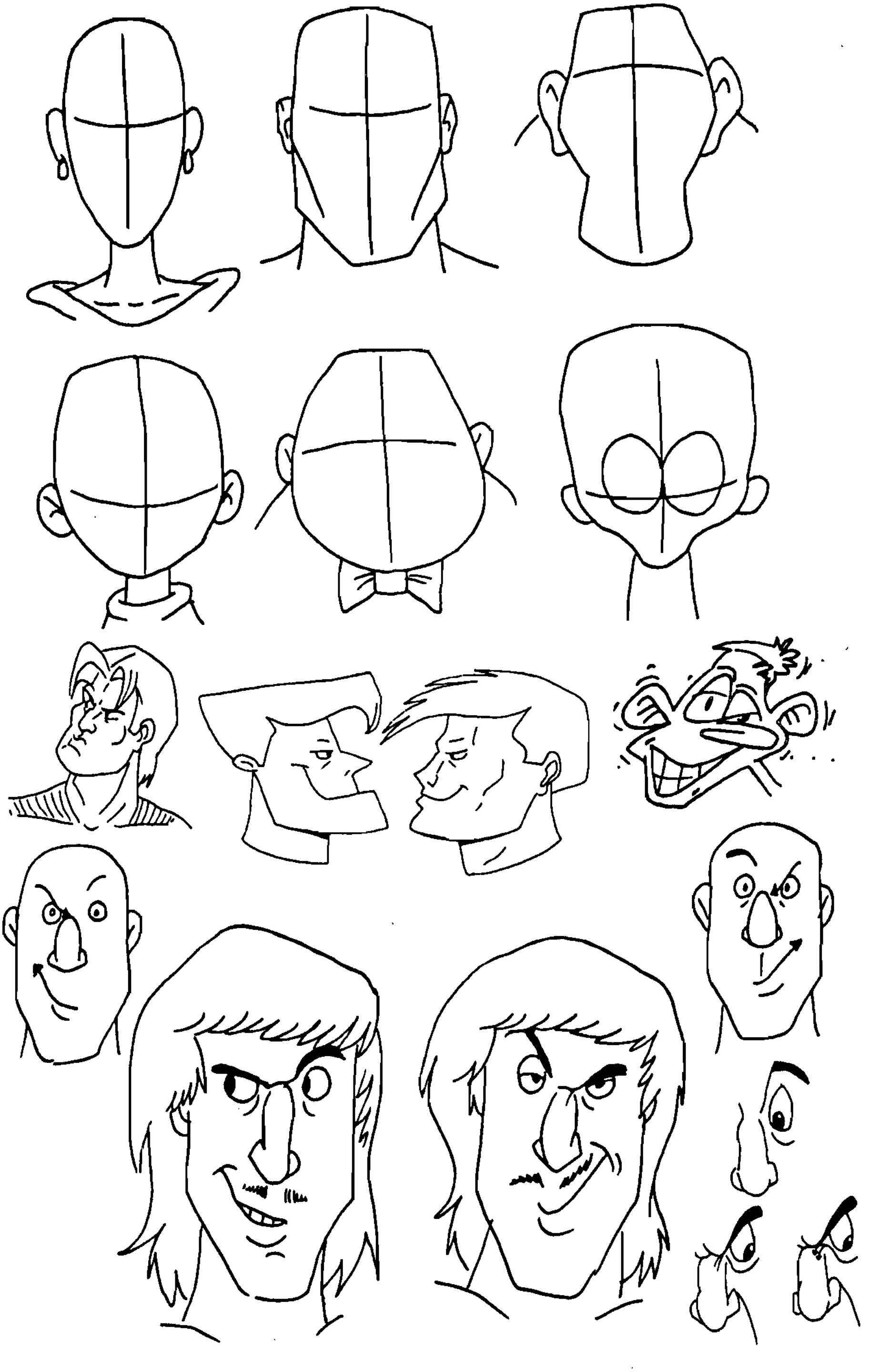


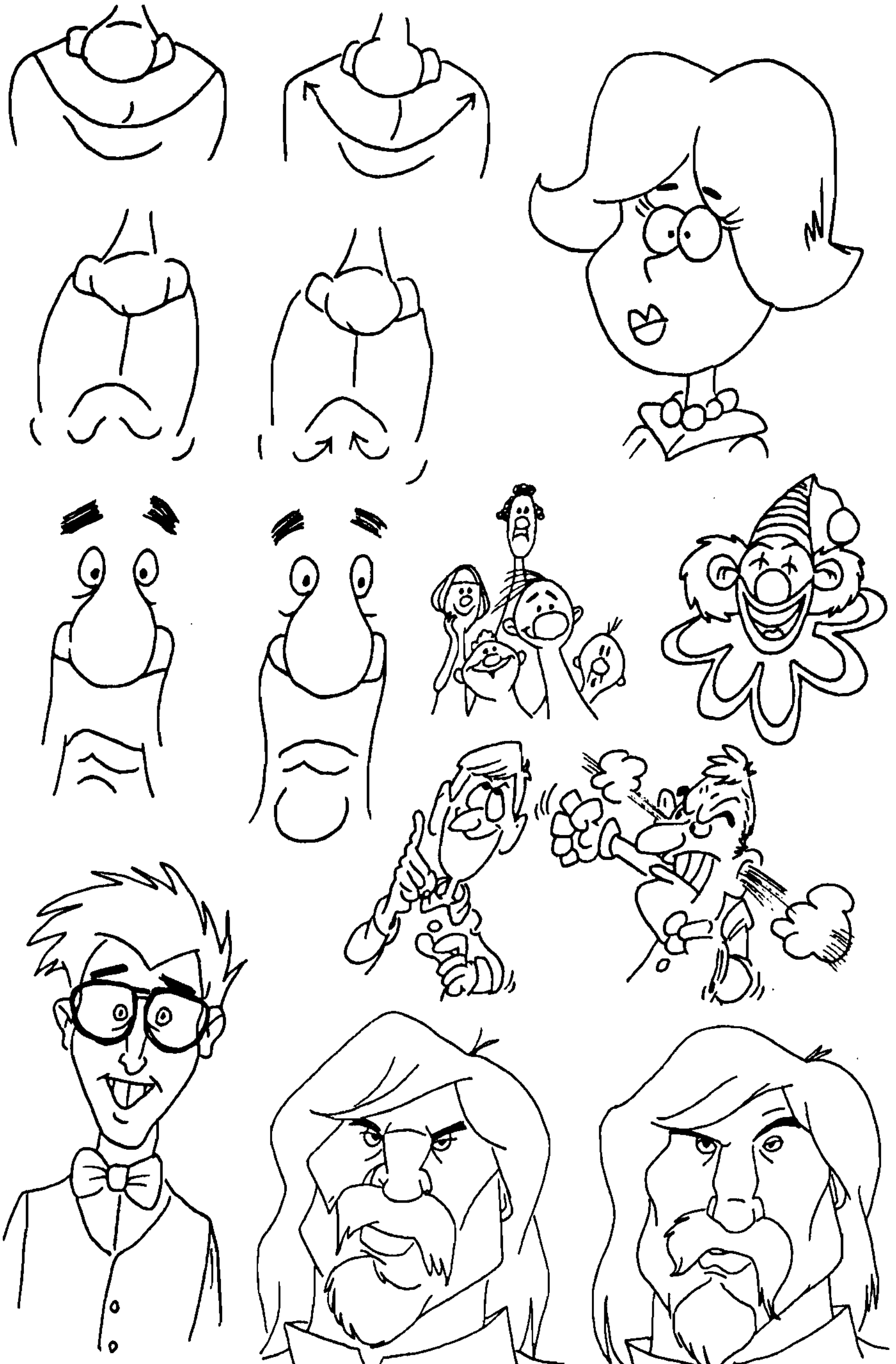


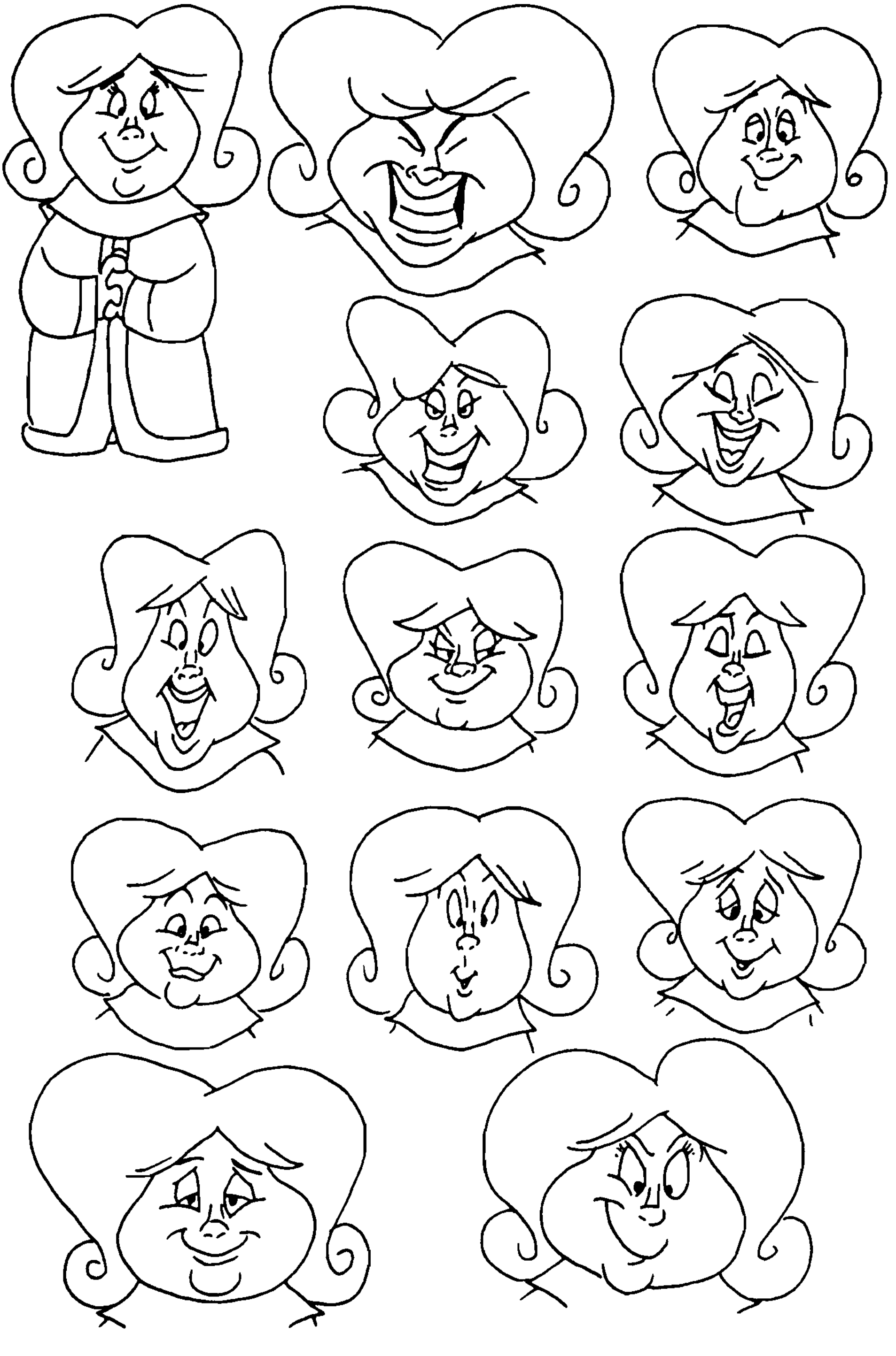


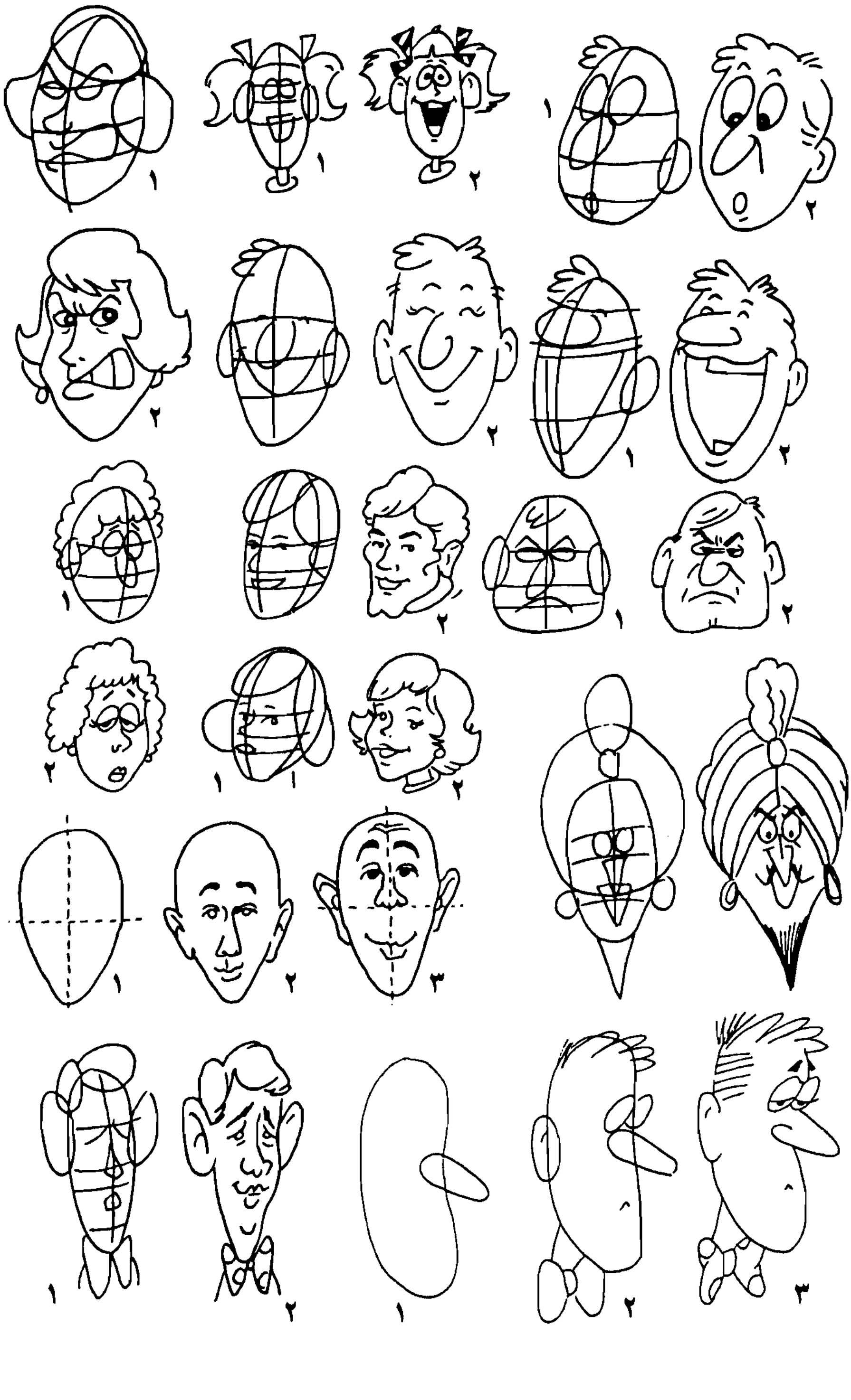


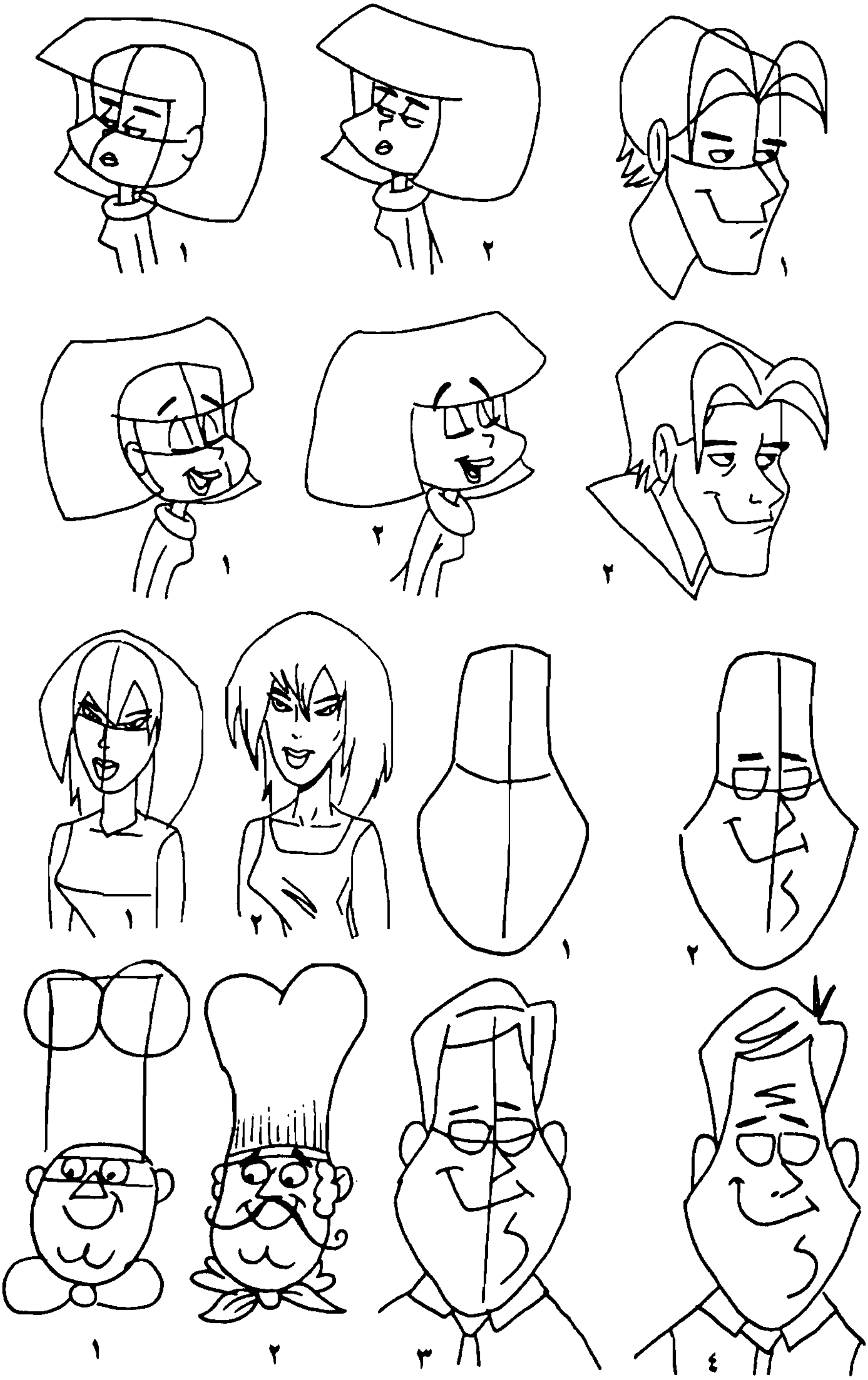


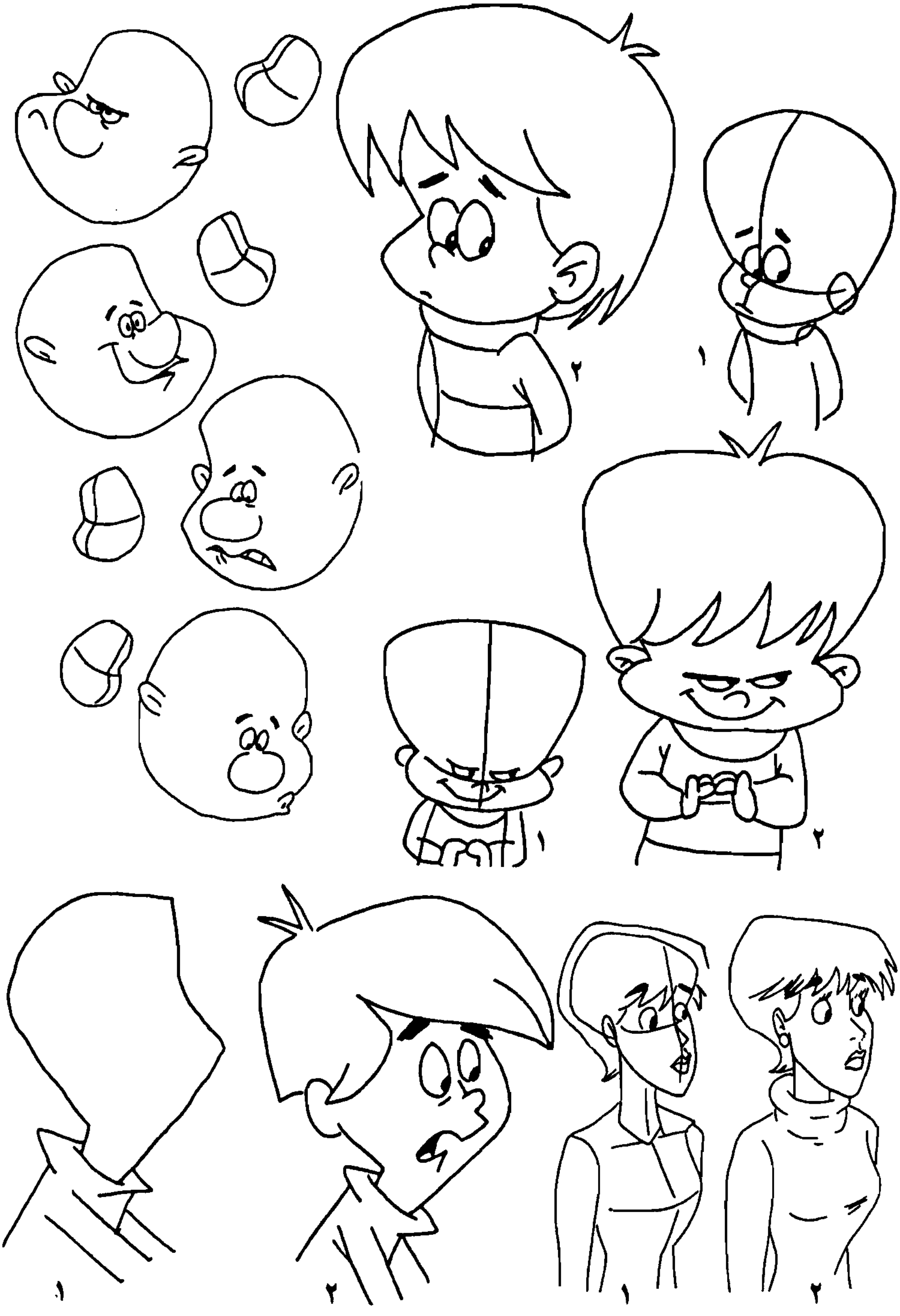


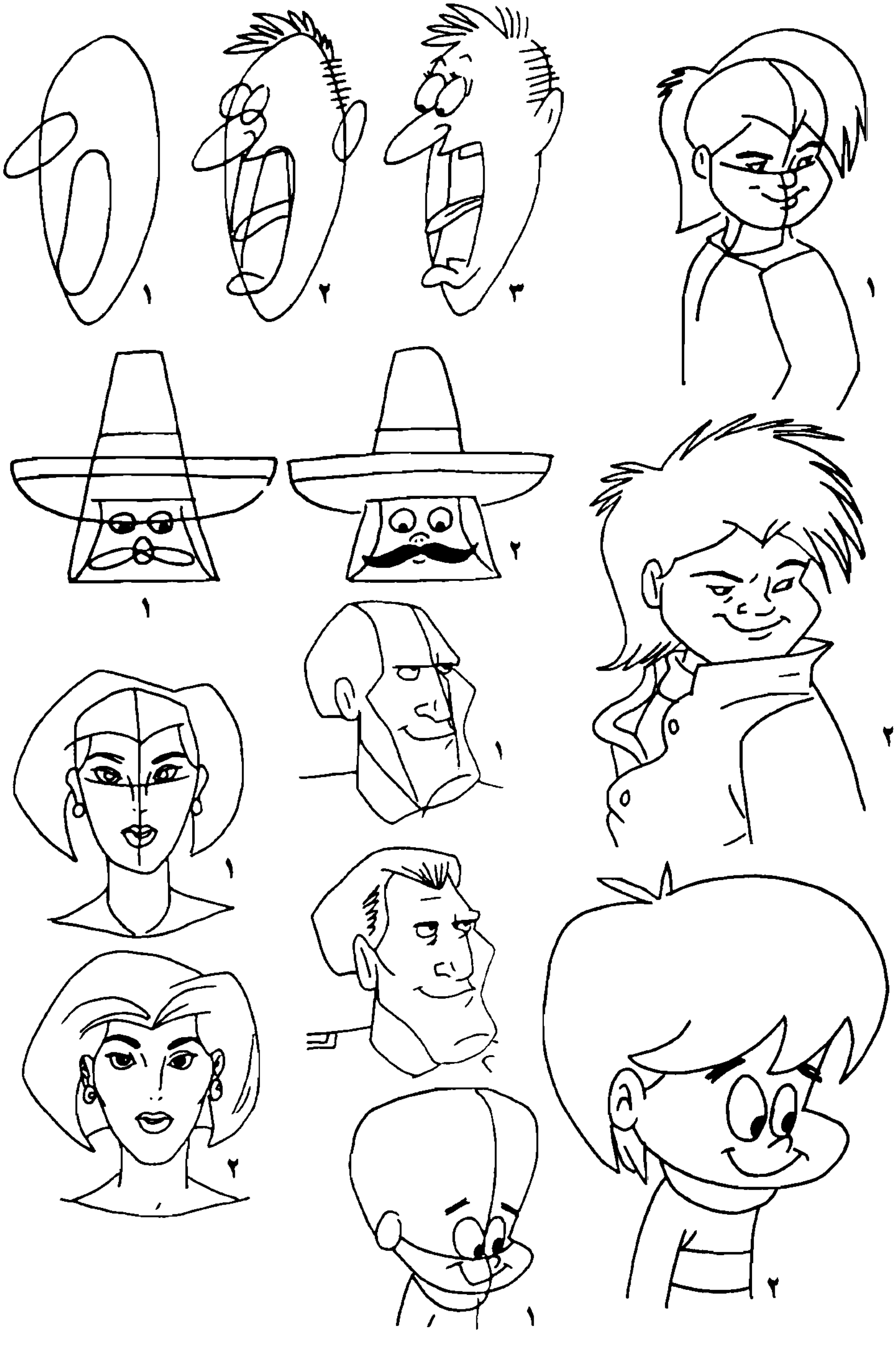




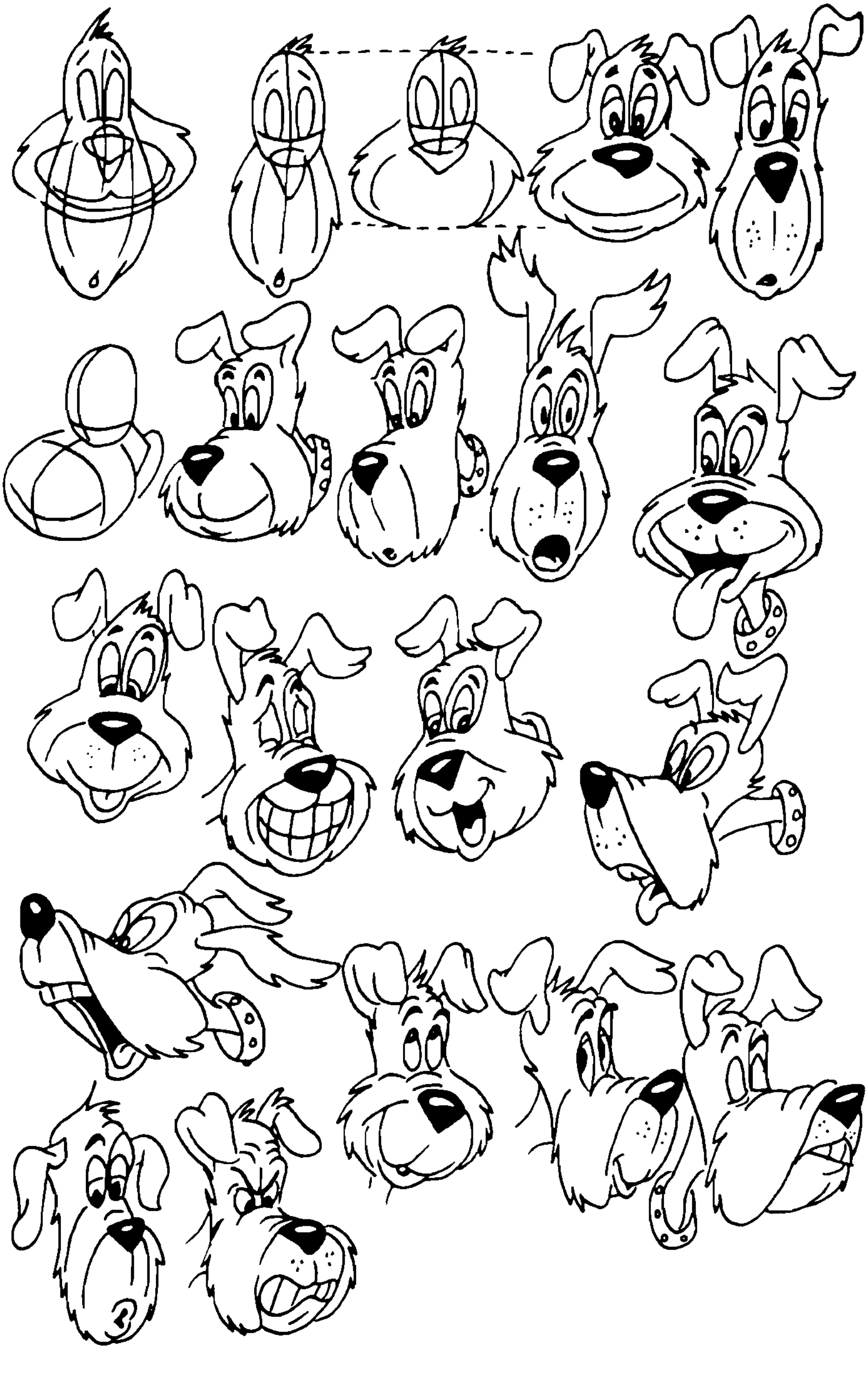


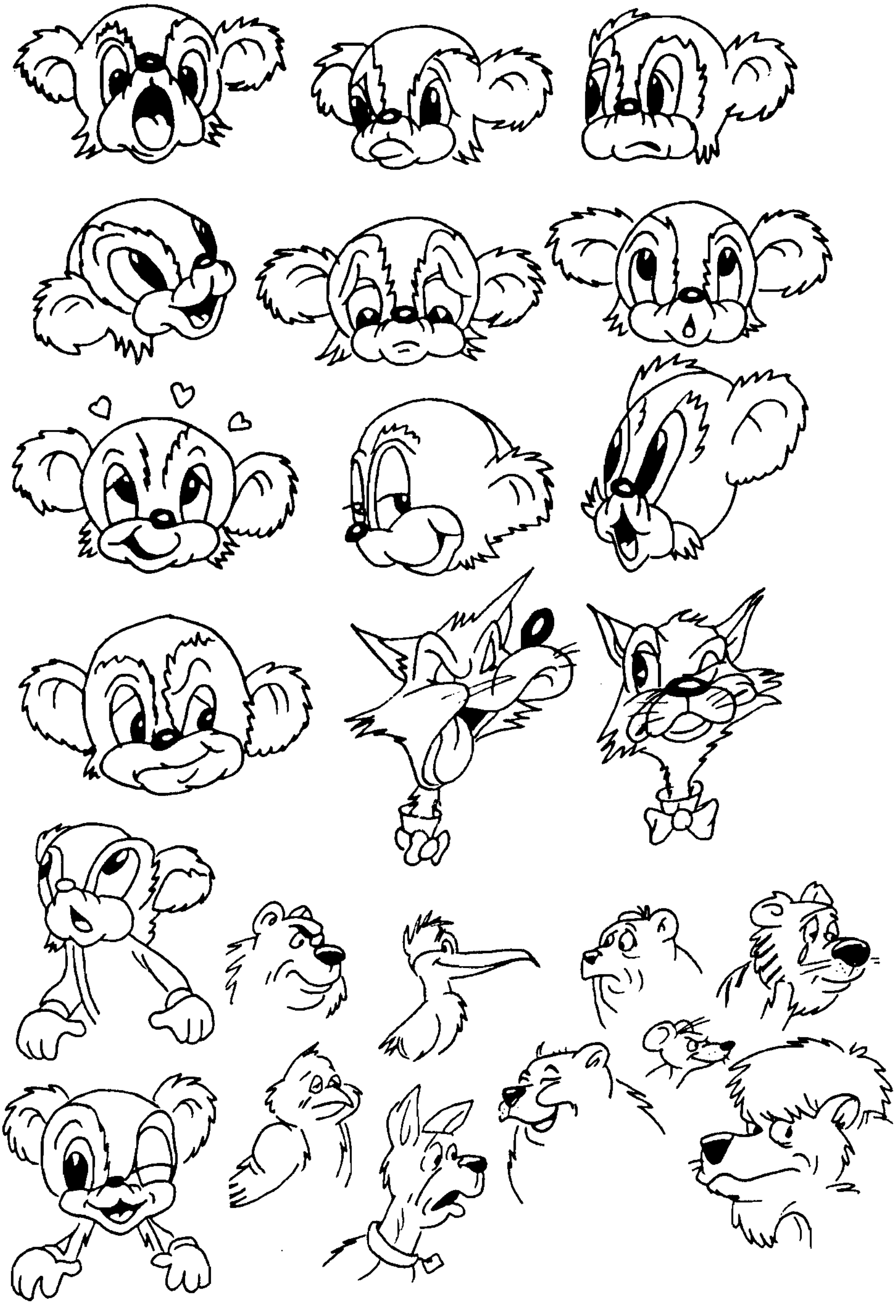

١
٢
١
١
٢
٢
١
٢
١
٢
١
٢
٣
٤


٢
١
١
٢
١
٢
١
٢

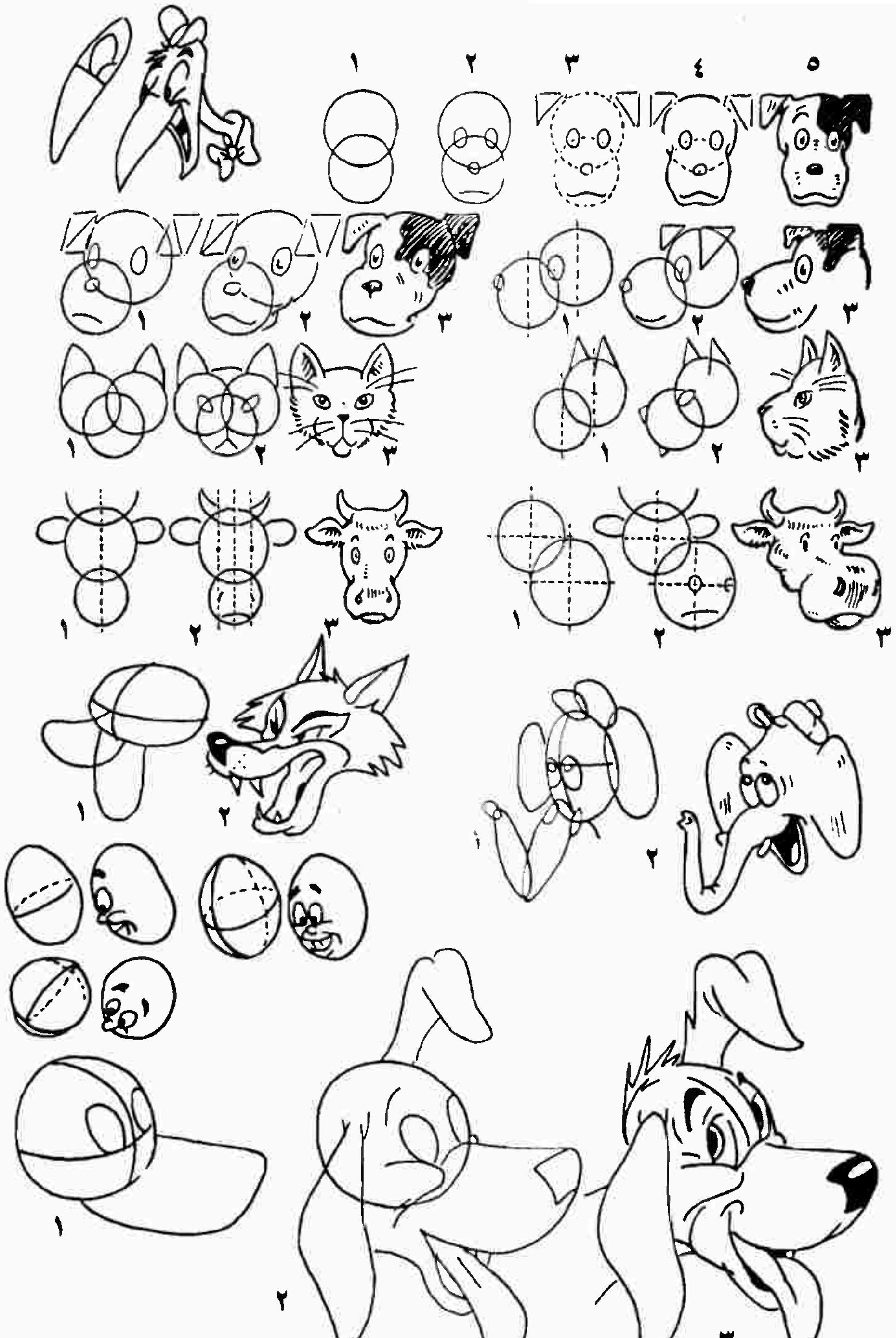


(٢) وجـه الحيوان :





١
٢
١
٢
٣
٤
٥
٦
١
٢
١
٢
١
٢
٣

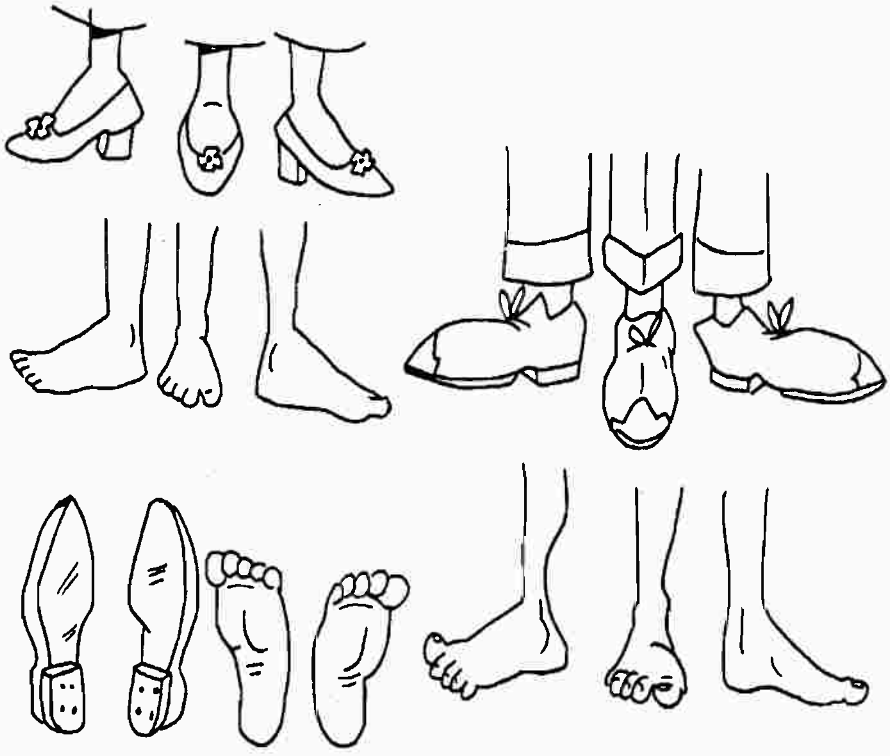


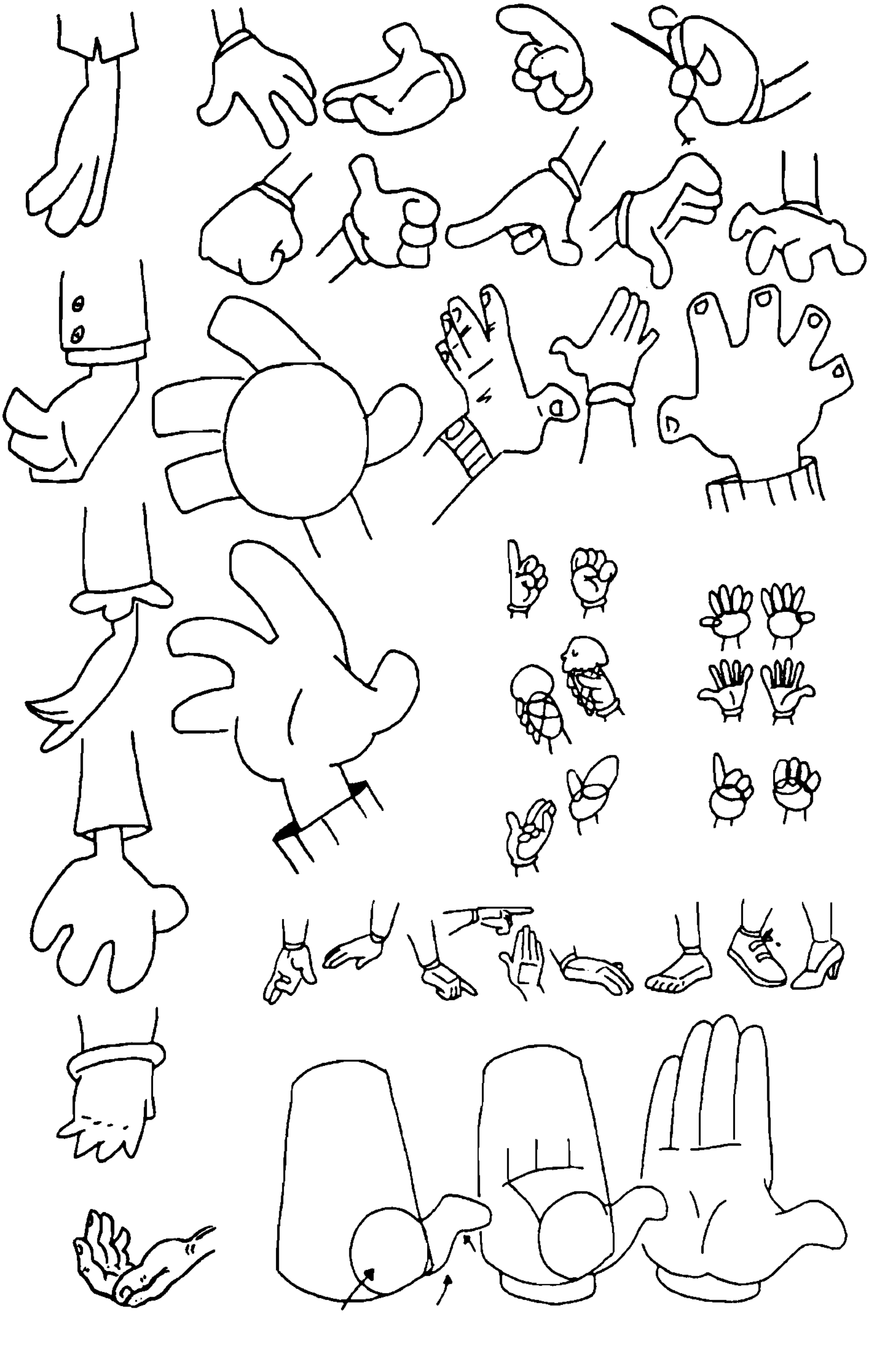
١ ٢ ٣ ٤ ٥
١ ٢ ٣
١ ٢ ٣
١ ٢ ٣
١ ٢ ٣
١ ٢ ٣
١ ٢ ٣
١ ٢
أ ٢
١ ٢ ٣

■ **رسم الأيدى والأرجل :**

يعتبر رسم الأيدى والأرجل ، سواء للإنسان أو الحيوان أكثر صعوبة من رسم الوجوه ؛ لأن حركة اليد والإمساك بالأشياء وأيضا حركة القدم تحتاج إلى فهم أكثر عمقا وتخيلا لما سوف تكون عليه الرسوم .. وتحتاج أيضا إلى كروكيات أكثر .. فاليد والقدم أكثر حركة من الوجه الذى إذا تحرك فهو يتحرك فى أضيق الحدود ، كما أن الانفعالات تكاد تكون محفوظة . أما حركة الأيدى والأرجل فهى بلا حدود .

وهذه نماذج لبعض الأيدى والأرجل والحركة التى تنشأ عنها فى الإنسان والحيوان :





■ **رسم الجسم**

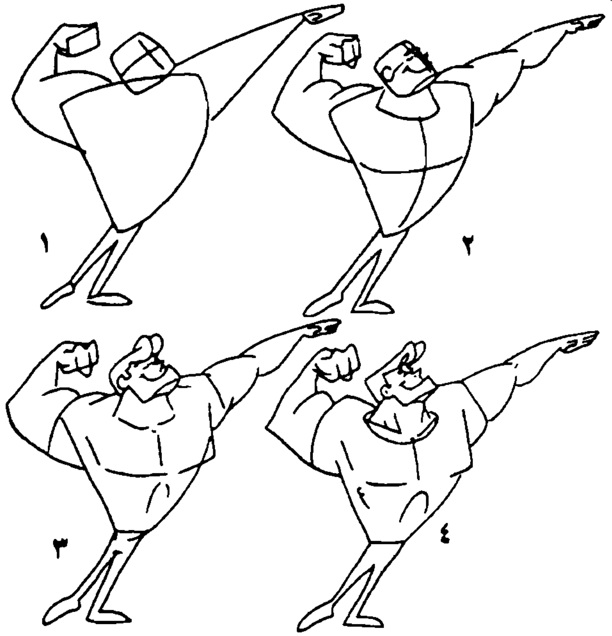
رسم الأجسام يتطلب تدريبا كبيرا على كيفية بناء الأشكال .. فكيف ترسم رجلاً أو امرأةً أو طفلاً صغيرًا أو طائرًا أو حيوانًا أو شخصيةً خيالية ؟! .. كيف ترسم طائرة تتكلم أو طبلة ترقص ؟!

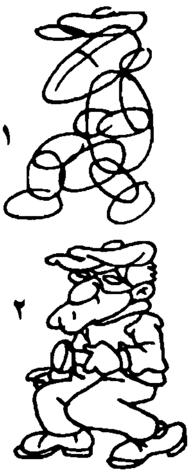
فهذا يتطلب الصبر والإتقان .. وفى كل مرة سوف تجد نفسك تُضيف خطوطًا فتزداد أشخاصك قوة .. ويجب مراعاة مقياس الرسم فى تنفيذ رسم أجسام الشخصيات .. وهذا لا ينفى عدم التقيد بالنِّسب فى بعض الأحيان كالمبالغة فى رسم النسب لإظهار مناطق خفة الظل ، والفكاهة فى العمل الذى تقوم به ..

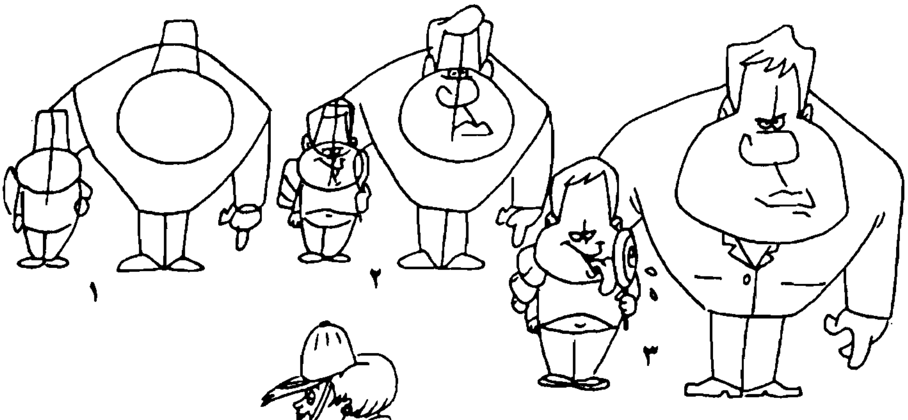
وتعتبر المبالغة فى النسب إحدى الأمور الهامة فى فن الكارتون .. فذلك يفجِّر المواقف الفكاهية فى أفلام الرسوم المتحركة ويضفى جوًا من المرح بمجرد رؤية الأشكال ذات النسب غير المتناسقة ..

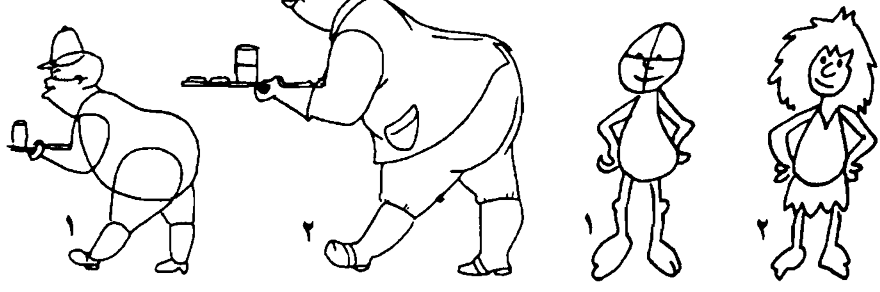
وعلى هذه الصفحات العديدة من النماذج التى تعلِّمك كيف ترسم الشخصية بطريقة مبسطة .. فقط اتبع الخطوات المرقمة مع إضافة شخصيات من إبداعك الخاص ليتوافر لديك حصيلة ضخمة من الأشخاص والأشكال التى تفيدك فى عملك ..

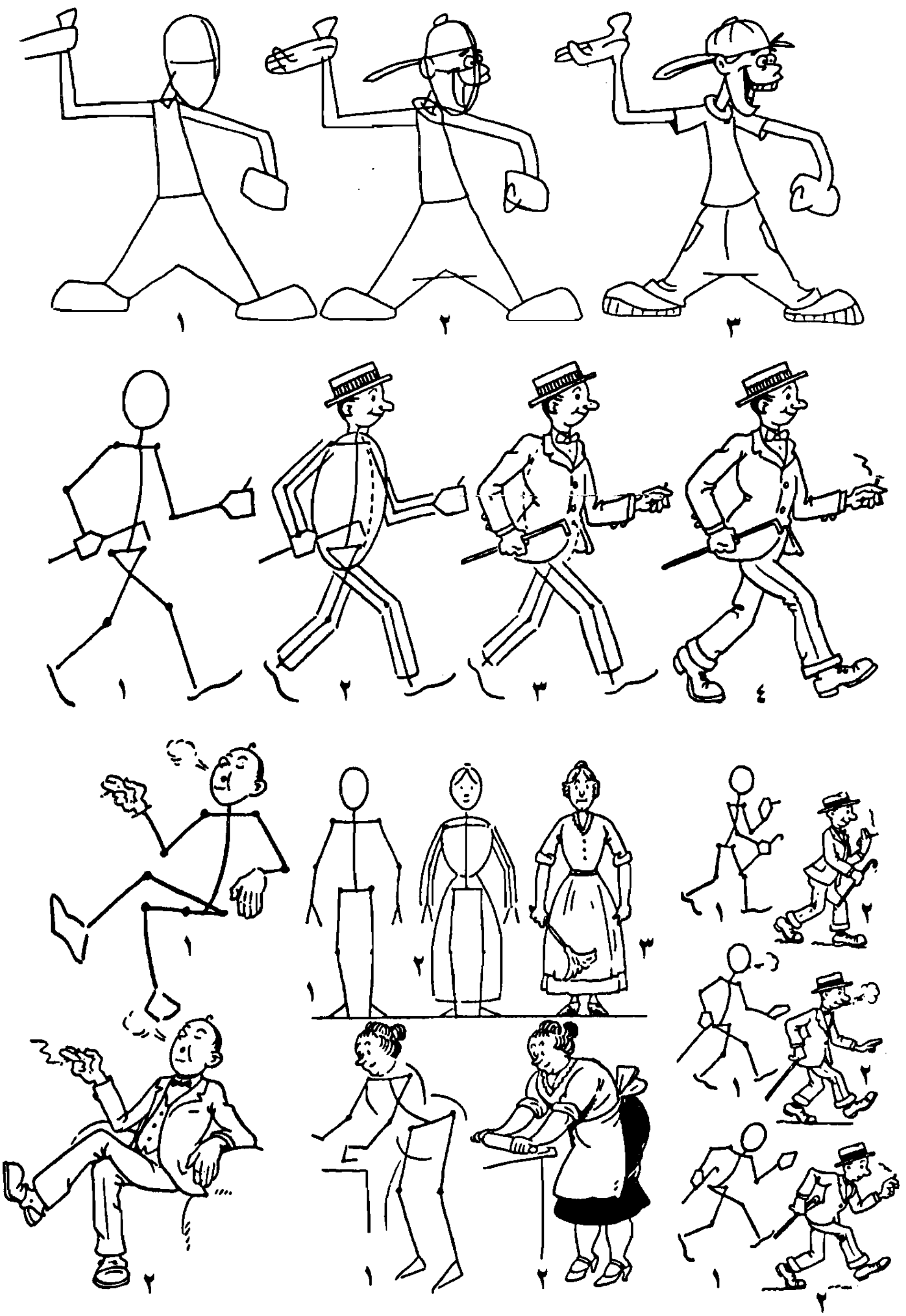
(١) جسم الإنســان :

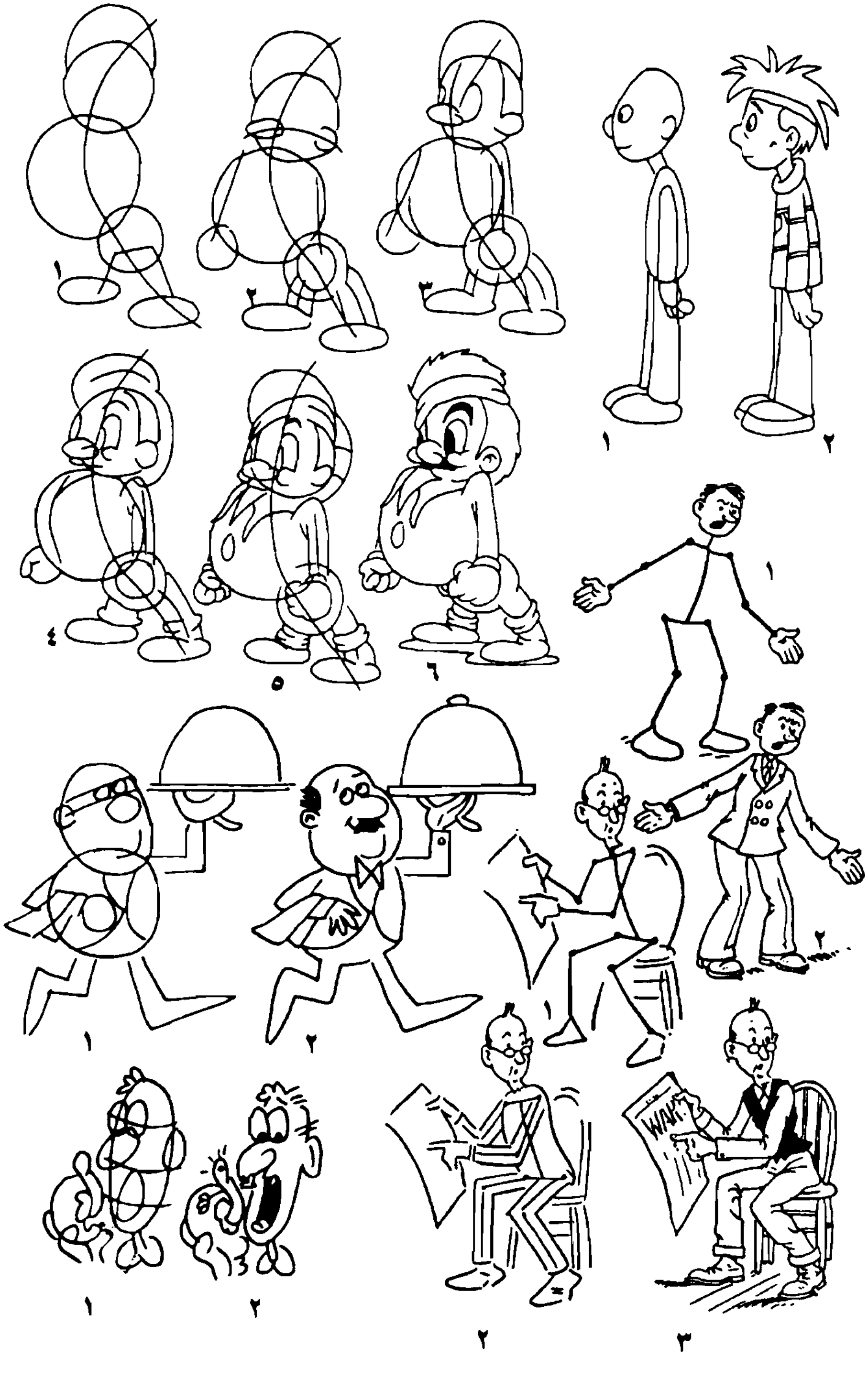


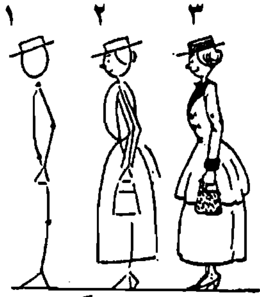




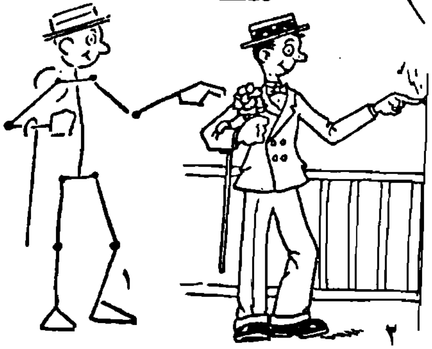







١
٢
٣

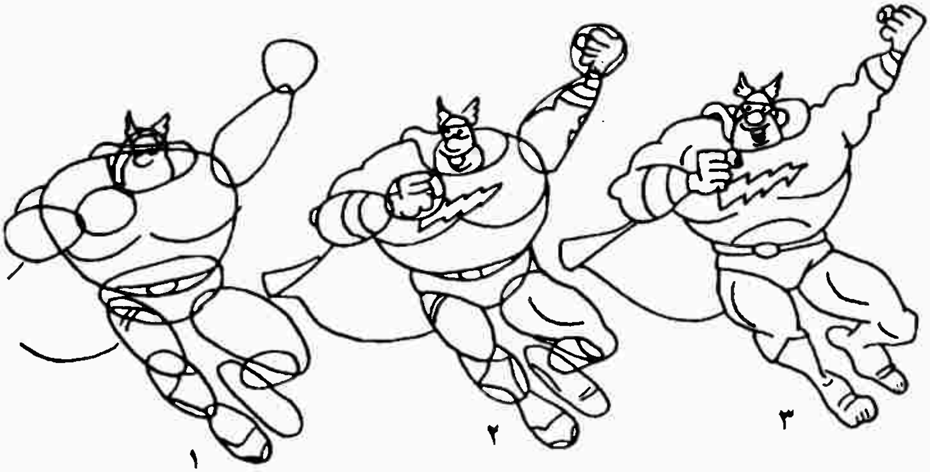
١
٢
٣


١
٢

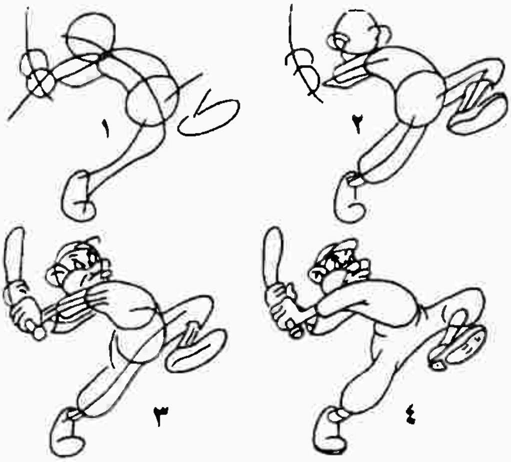
٤

١
٢
١
٢

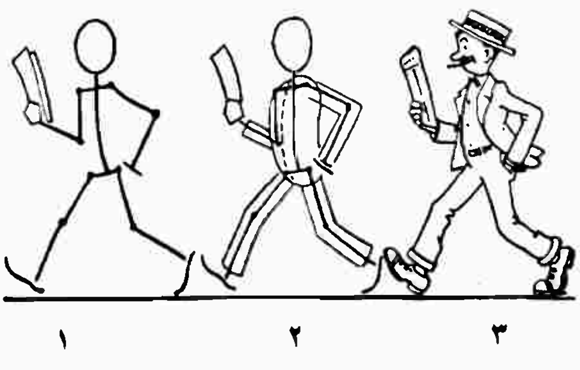
١
٢
٣

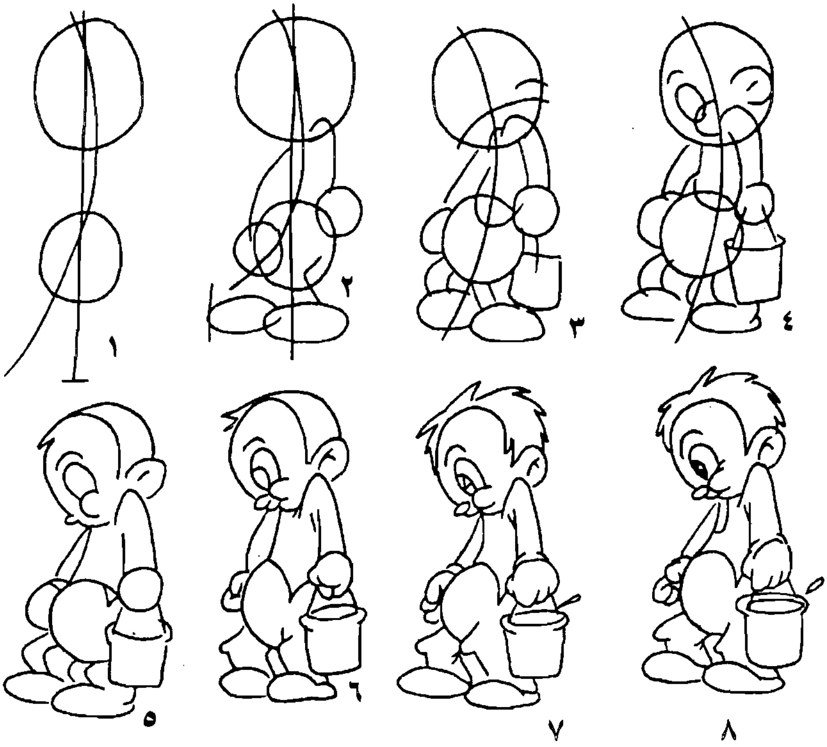

١
٢
٣

١
٢


١
٢
٣
٤

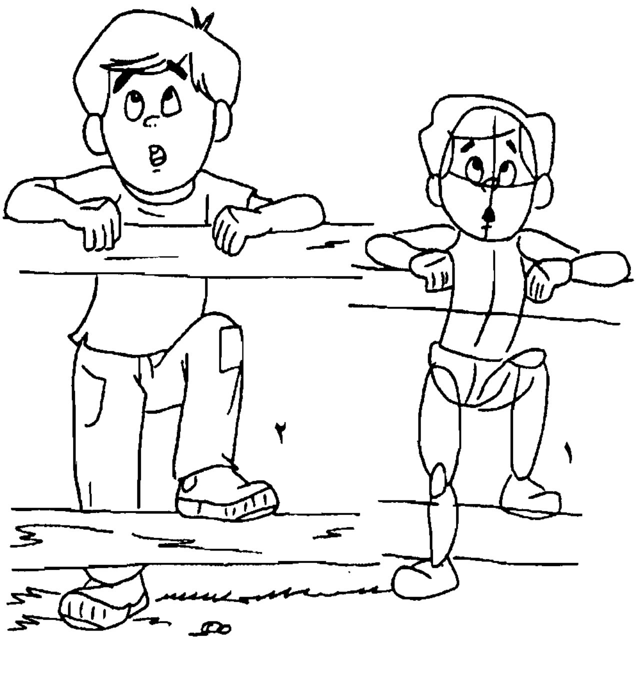
١
٢


١
٢
٣



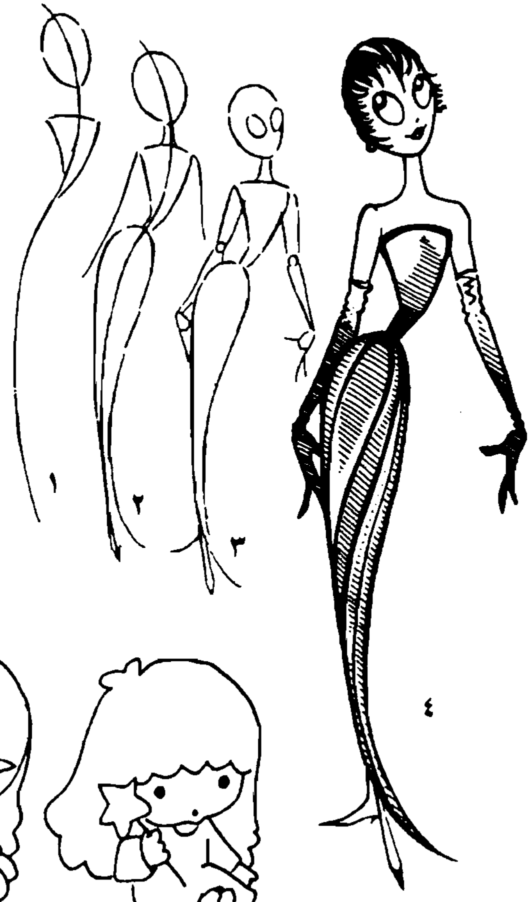
١
٢
٣
٤
٥
٦
٧
٨

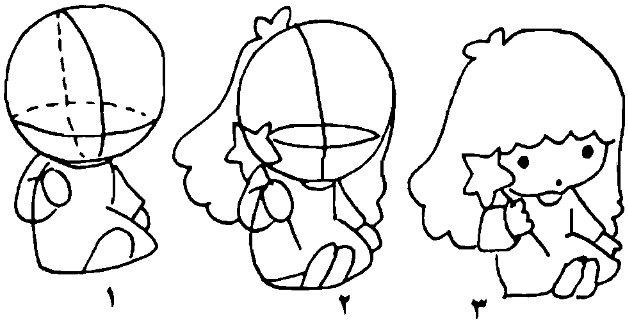
١
٢

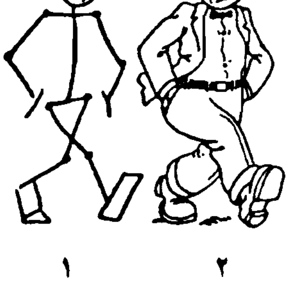


٢
١

١
٢

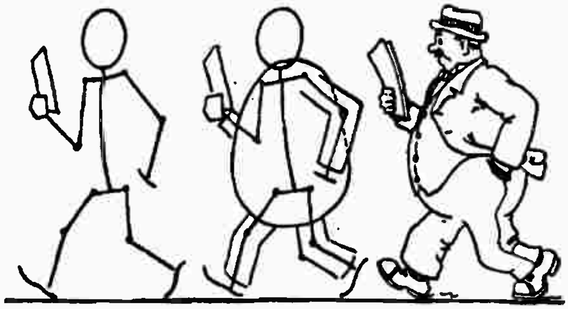

١
٢
٣
٤


١
٢
٣


١
٢

١
٢
٣

١



١ ٢ ٣

٢

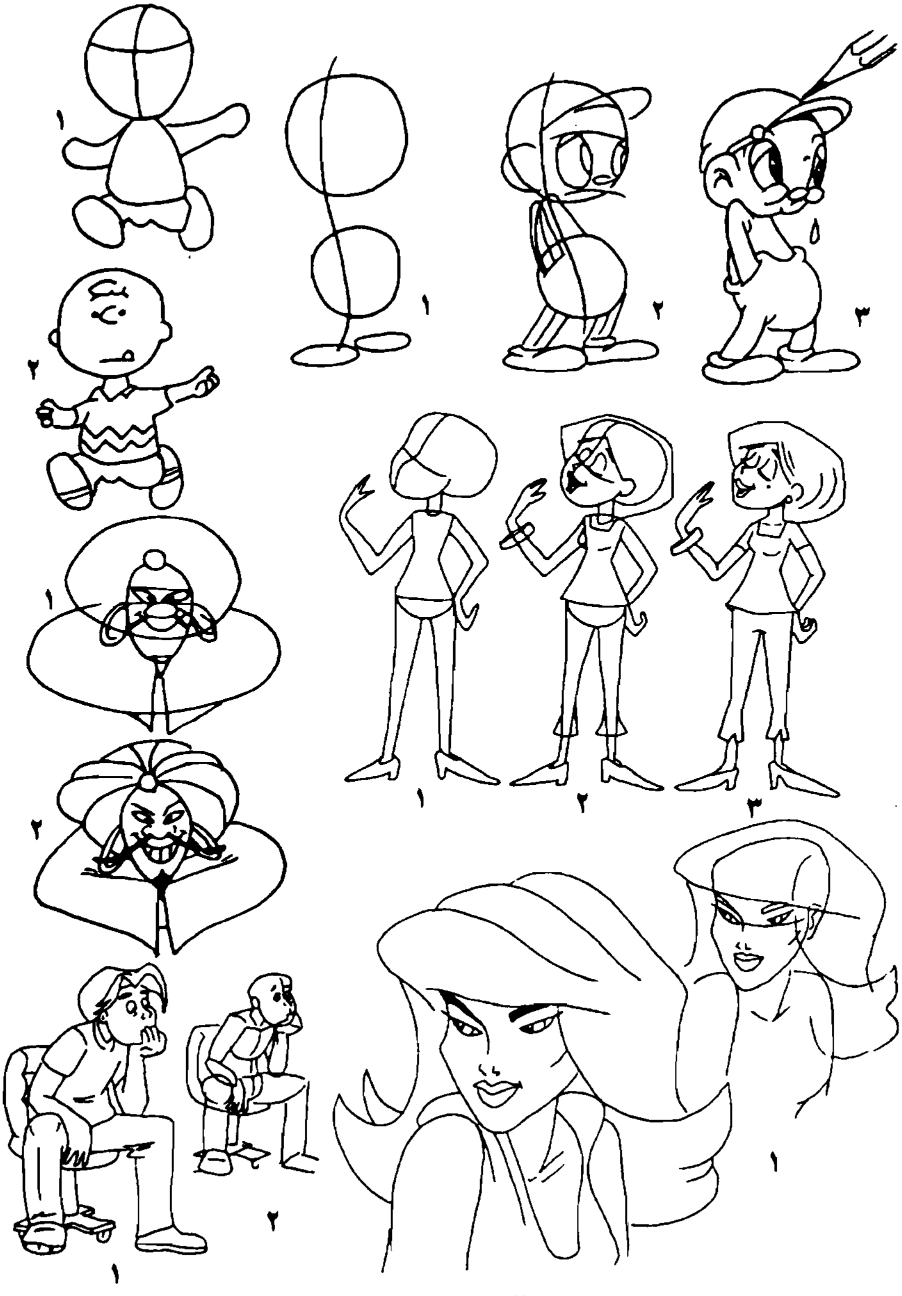
١ ٢

١ ٢

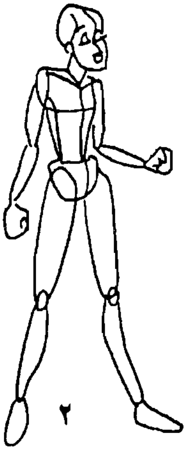
١ ٢

١

٢

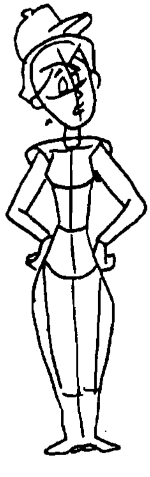


١

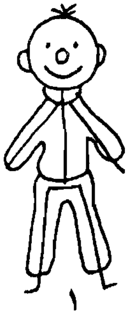


٢

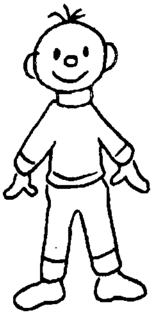
١



٢



١

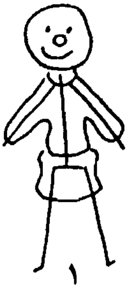


٢

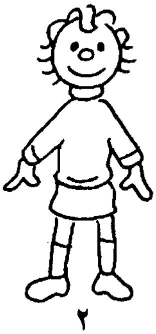
١

٢

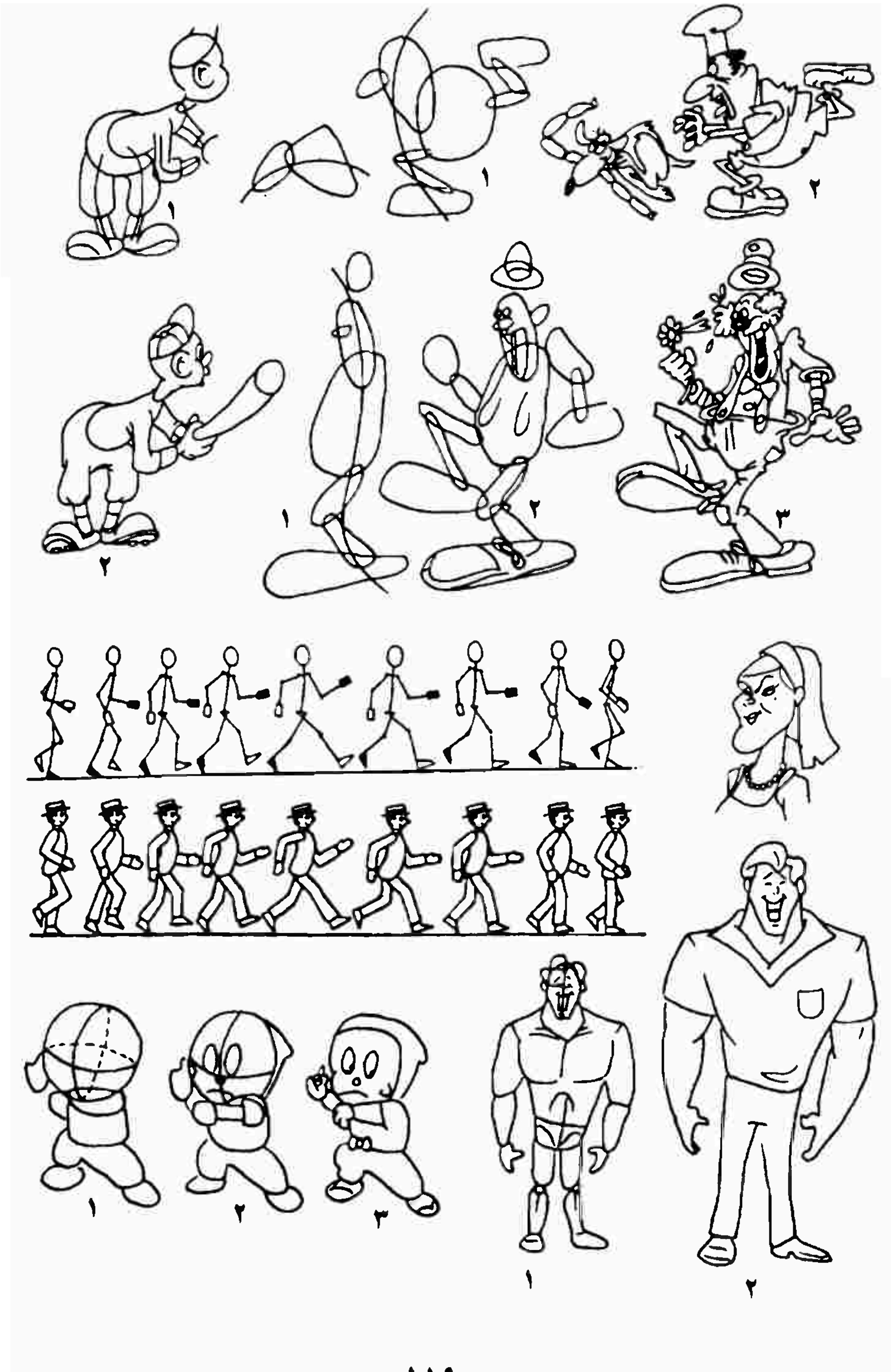
٣



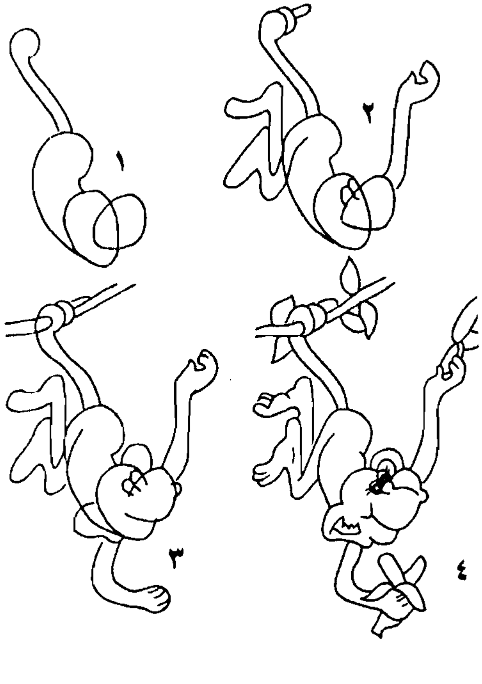
١

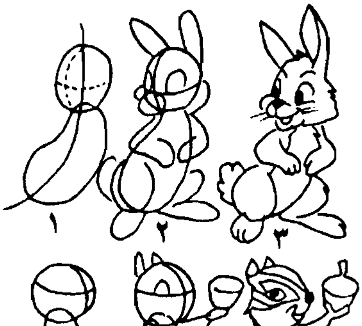


٢

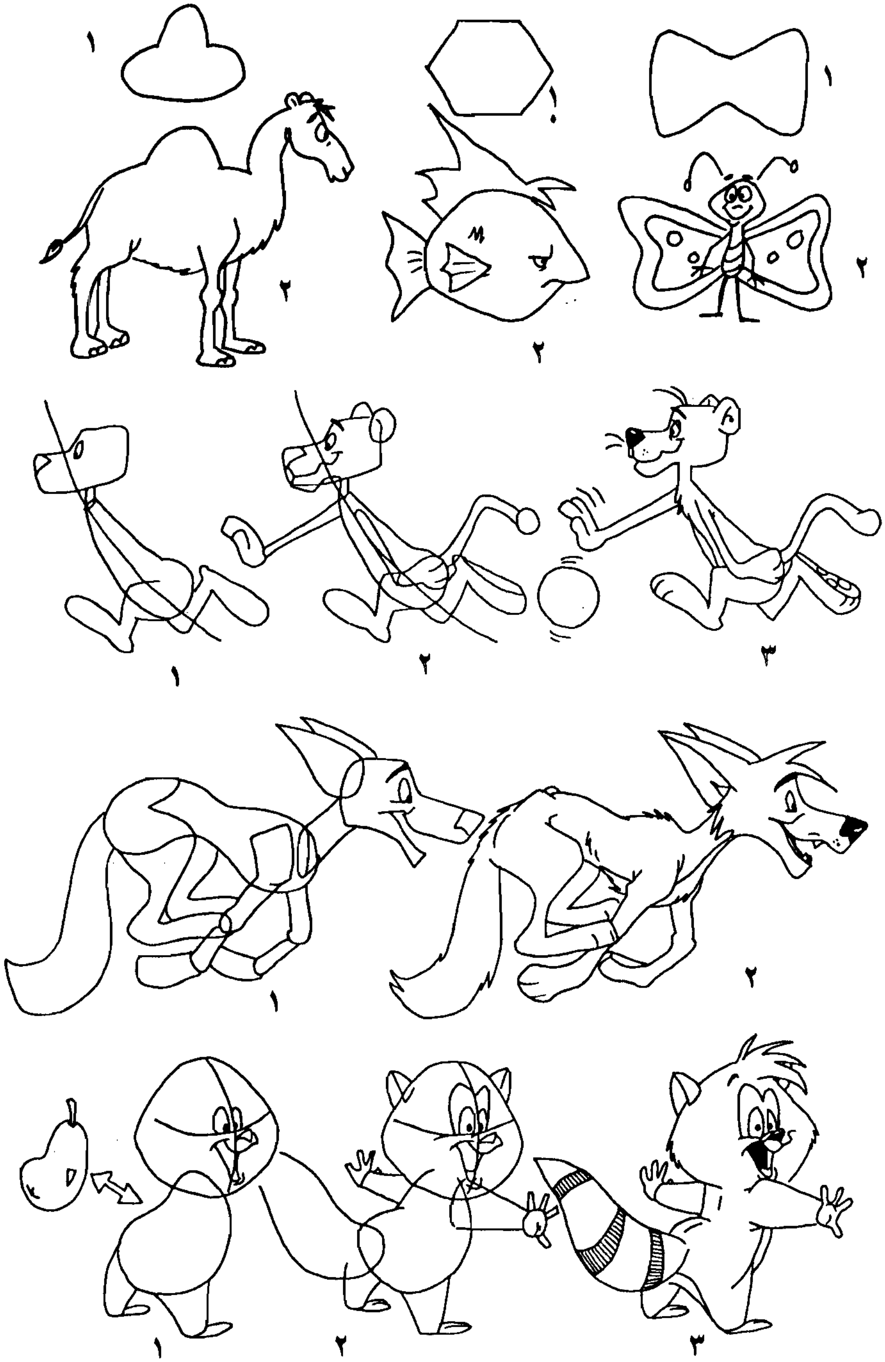


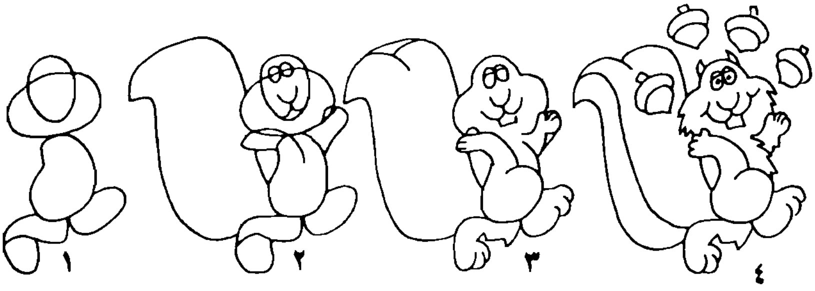
(٢) جســم الحـيوان :





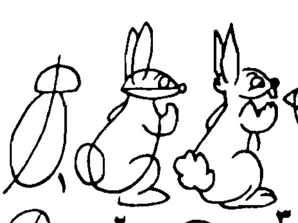
۱
۲
۱
۲
۱
۲
۳
۱
۲
۱
۲
۳
۱
۲



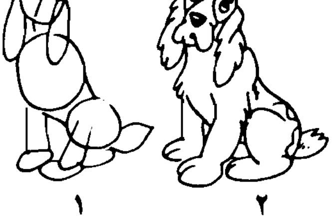

١
٢
٣
٤

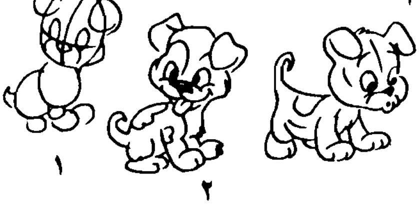
١
٢
٣
٤

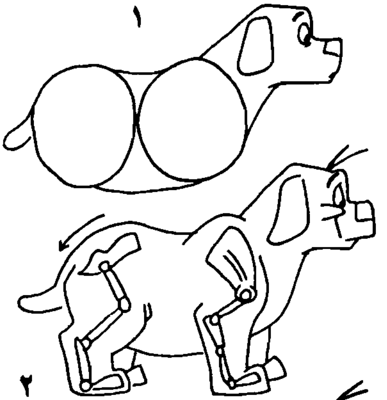
٢
١

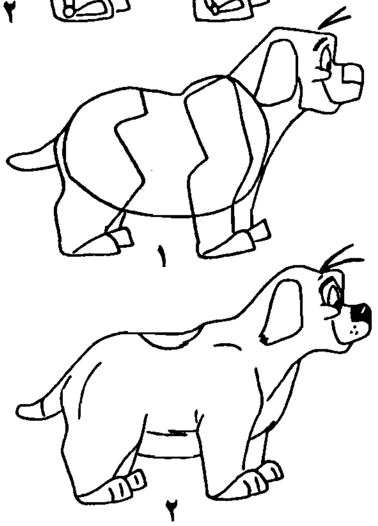

١
٢
٣

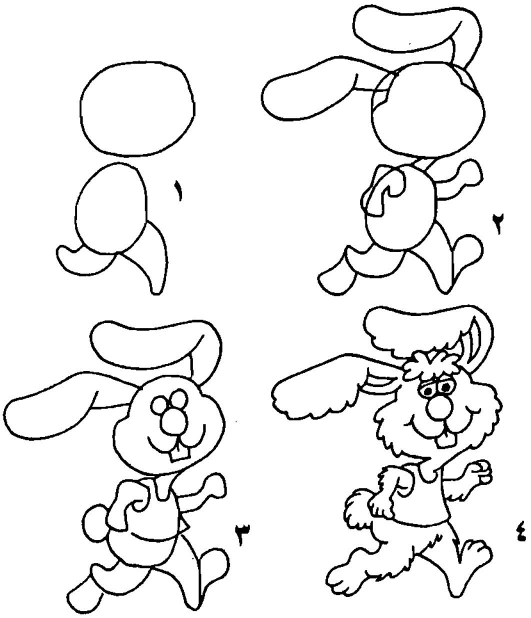
١
٢

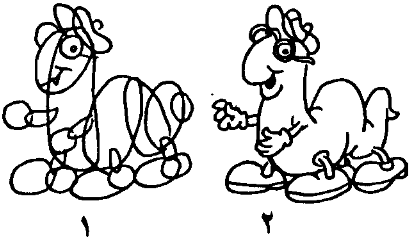

١
٢

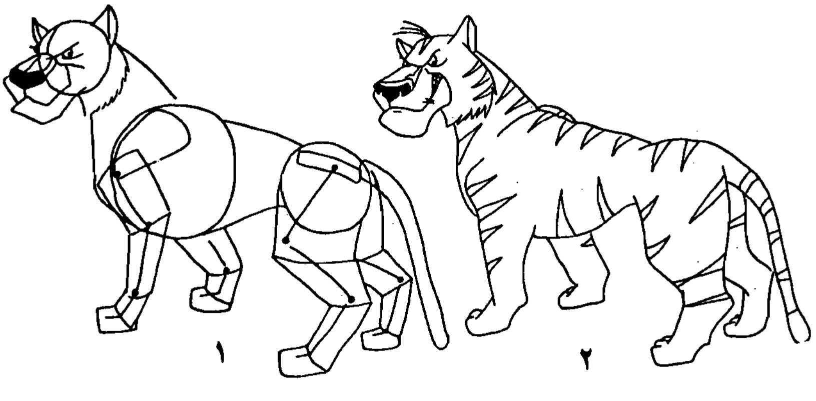

١
٢

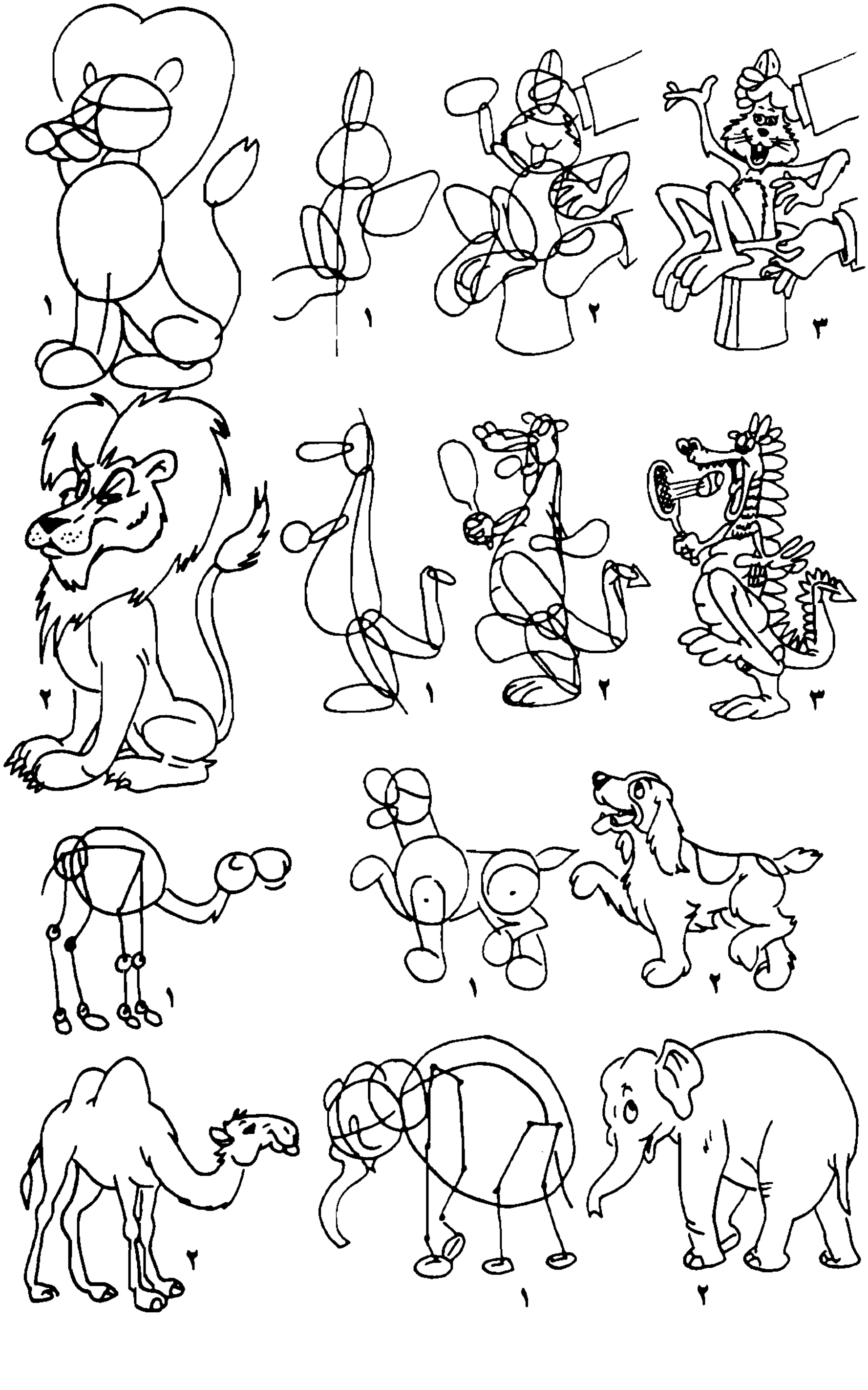

١
٢

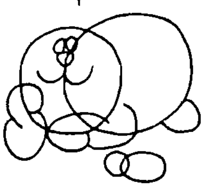

١
٢


١
٢
٣
٤


١
٢

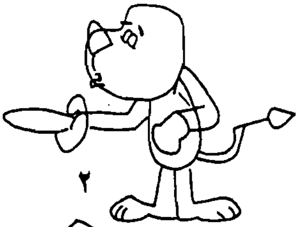

١
٢


١
١
٢
٣
٢
١
٢
٣
١
١
٢
٢
١
٢



١

١



٢

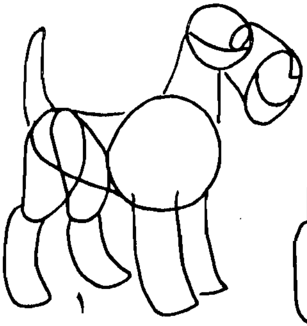
٢

٣

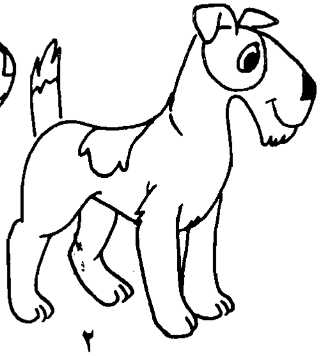
٤

٣

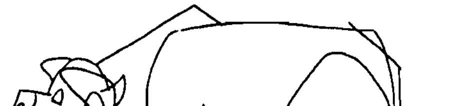
٤



١



٢

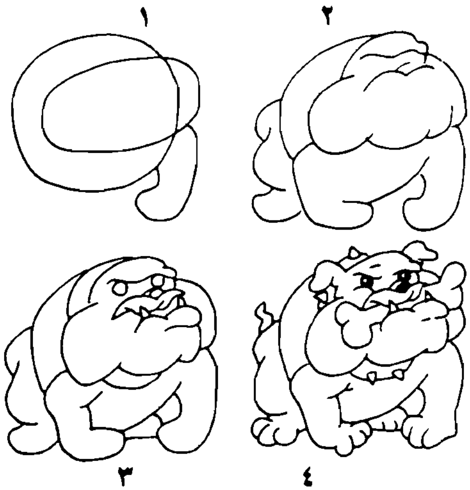


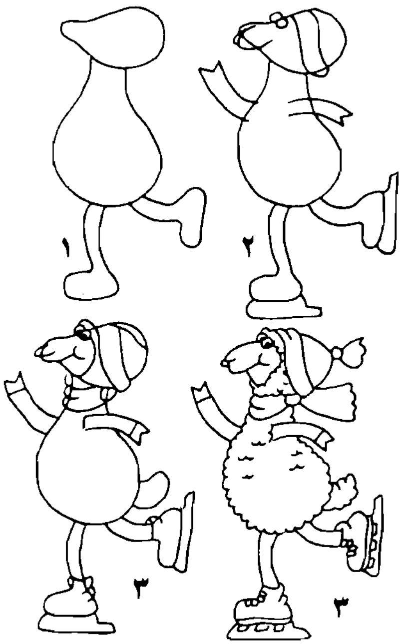
١

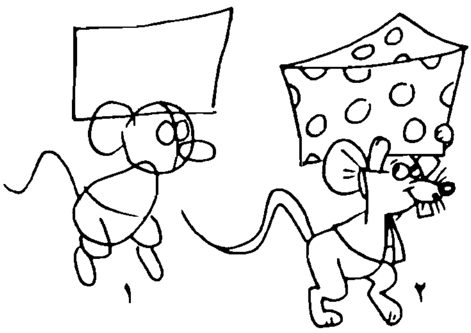
٢

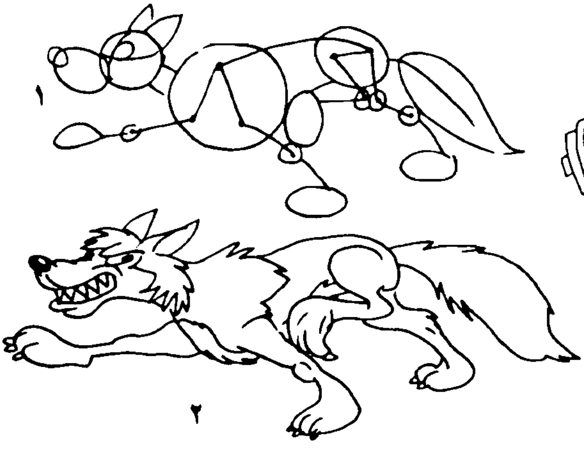
١

٢

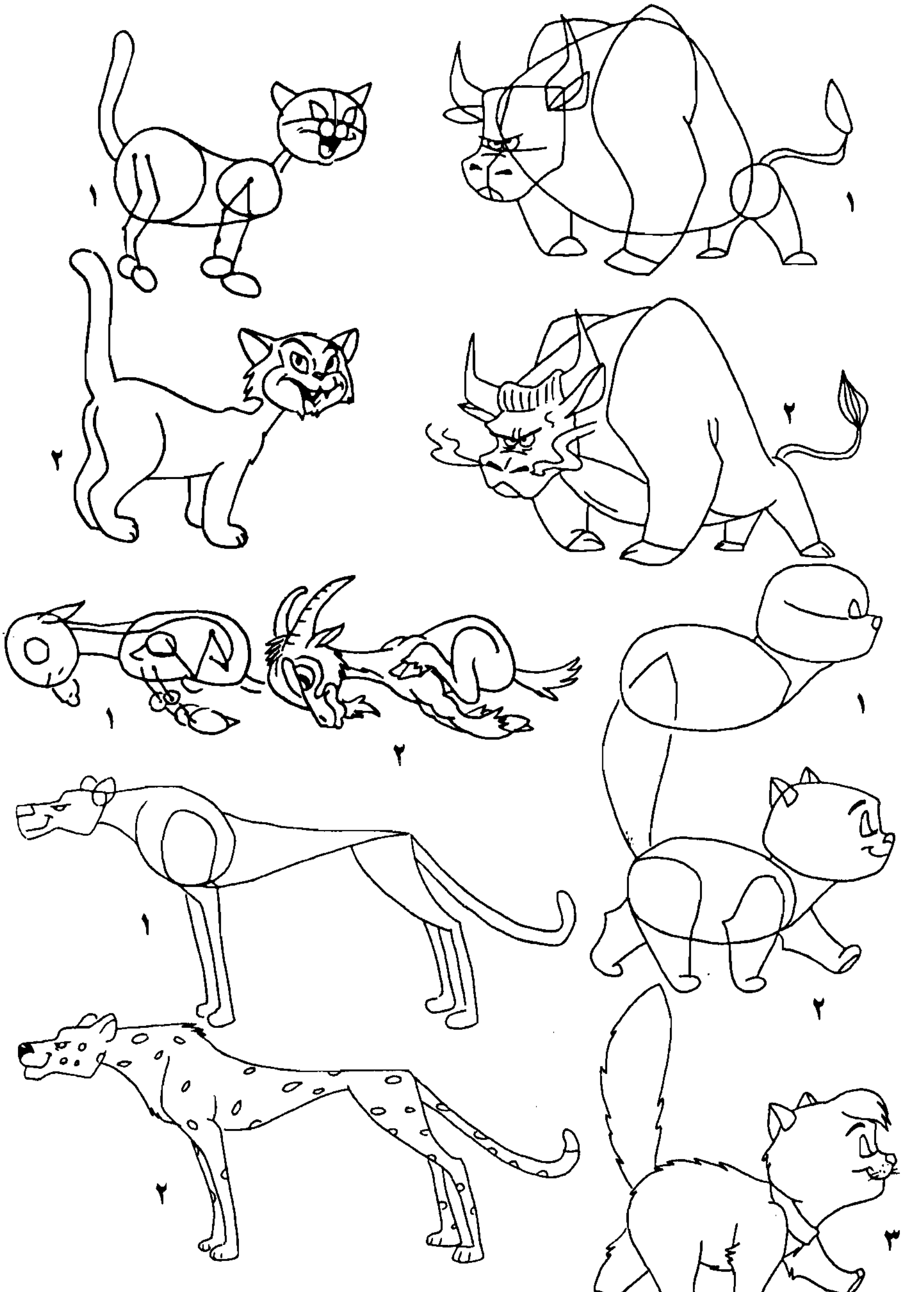

١
٢
٣
٤


١
٢
٣
٣


١
٢

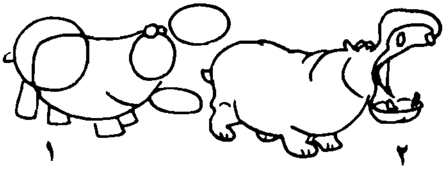

١
٢

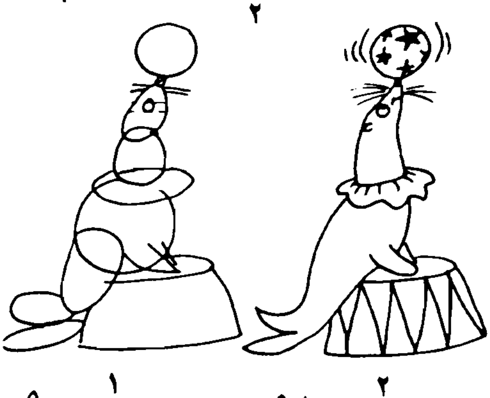
١
٢



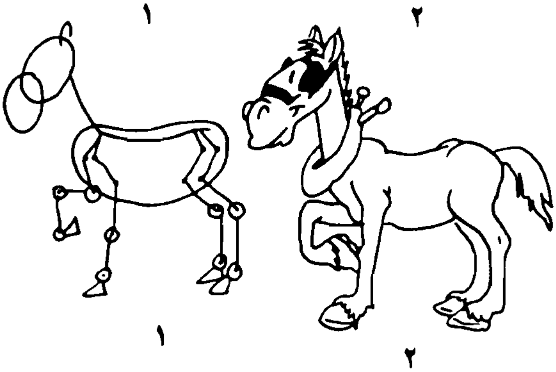
١
٢

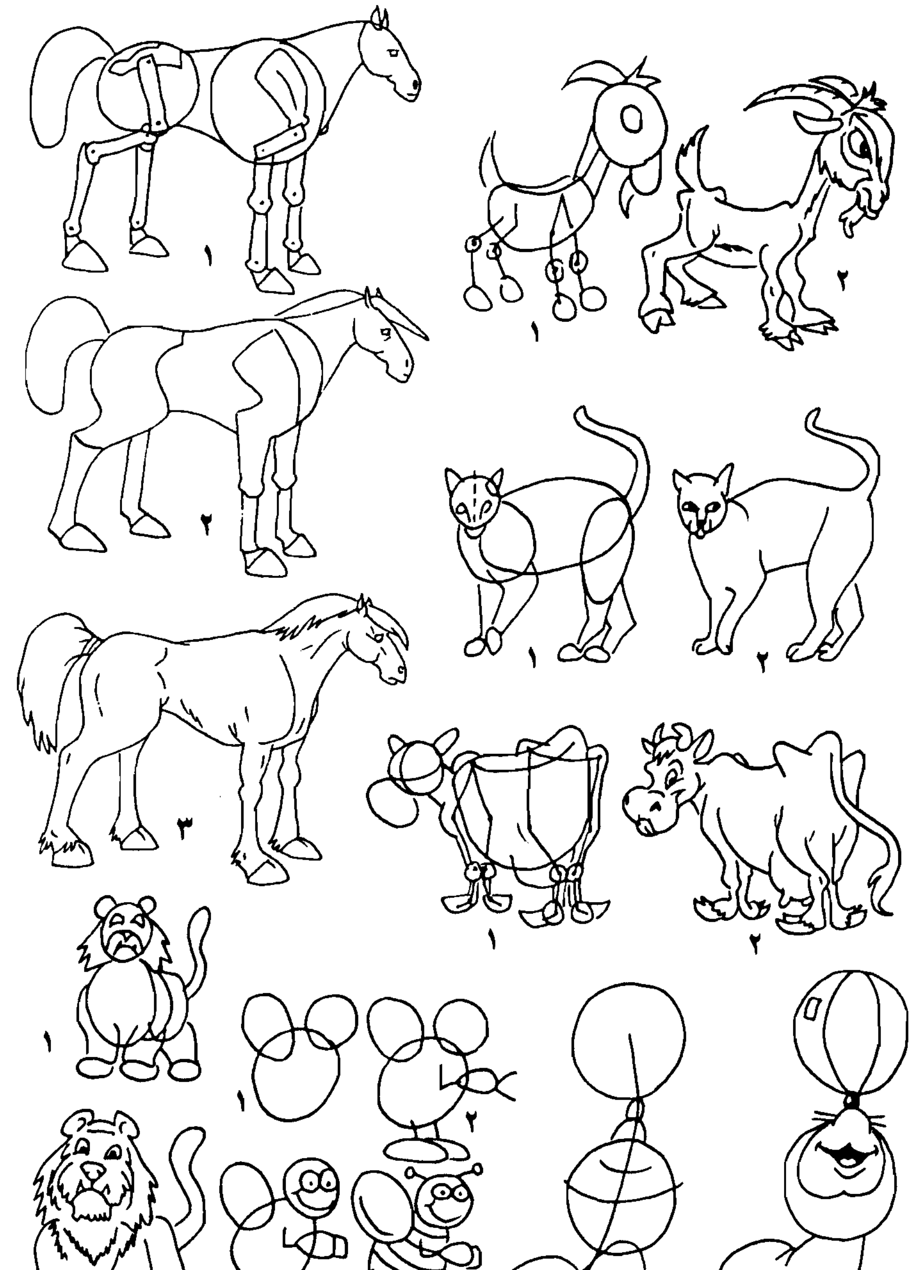
١
٢

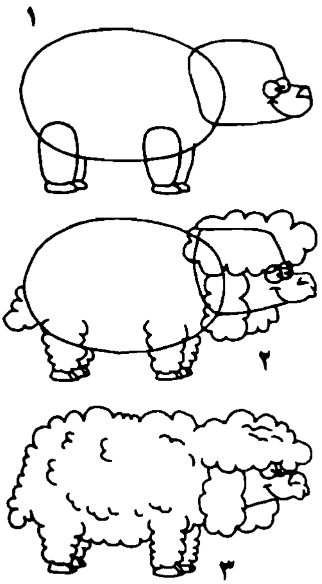

١
٢

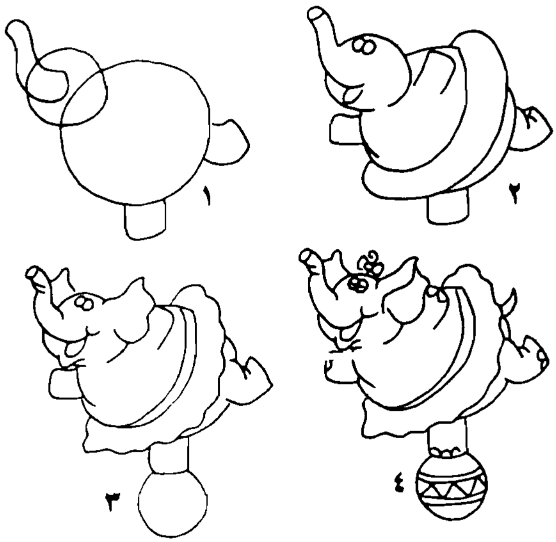

١
٢

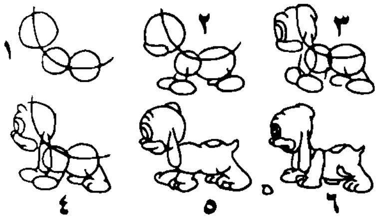
١
٢
٣

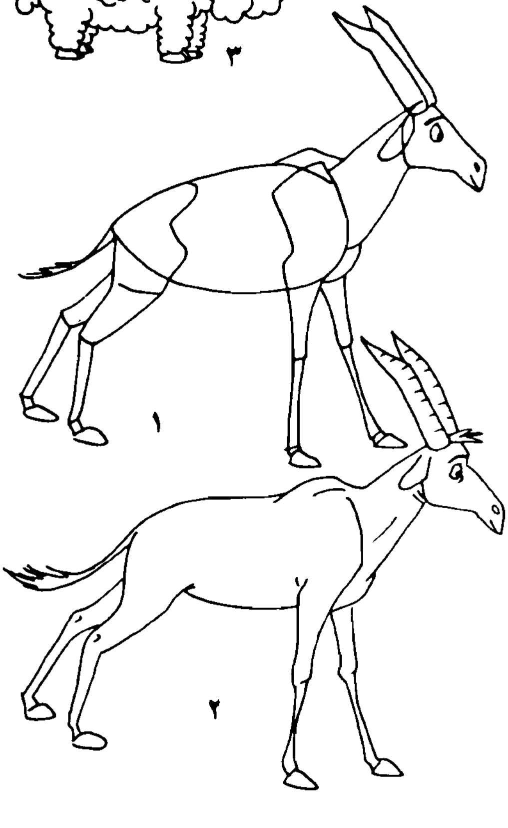

١
٢

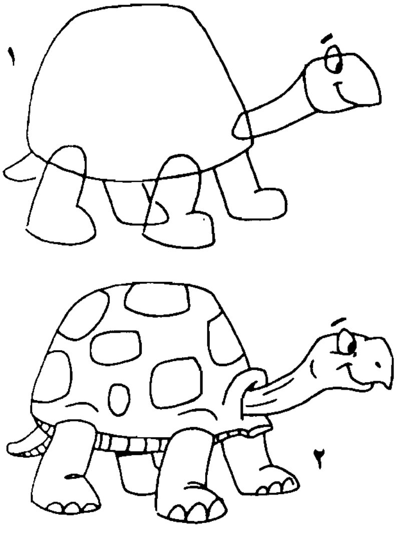



١
٢
٣

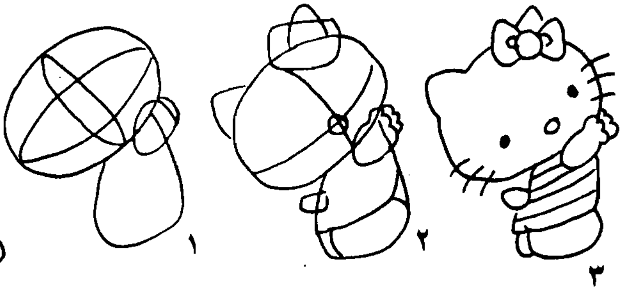

١
٢
٣
٤

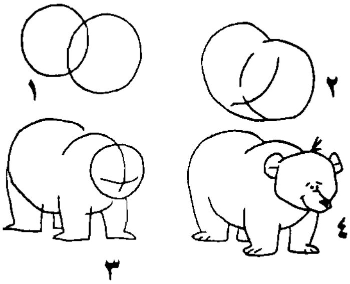

١
٢
٣
٤
٥
٦

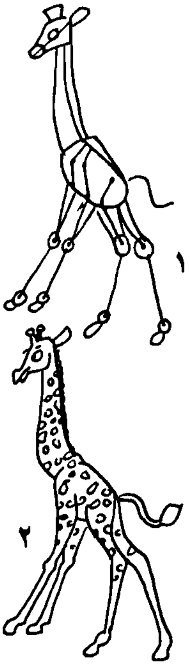

١
٢

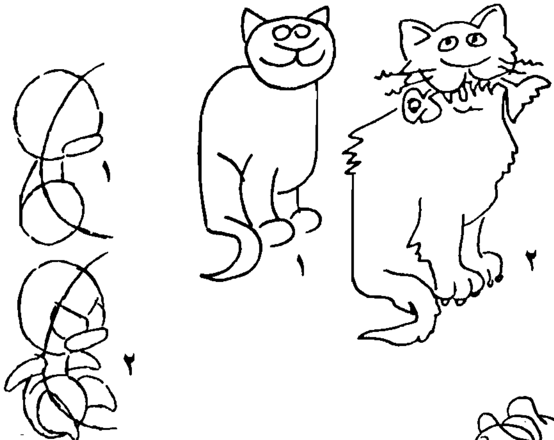

١
٢

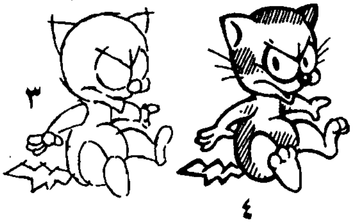
١
٢

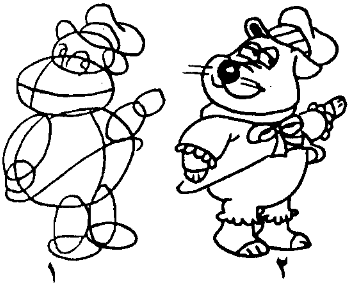

١
٢
٣


١
٢
٣
٤

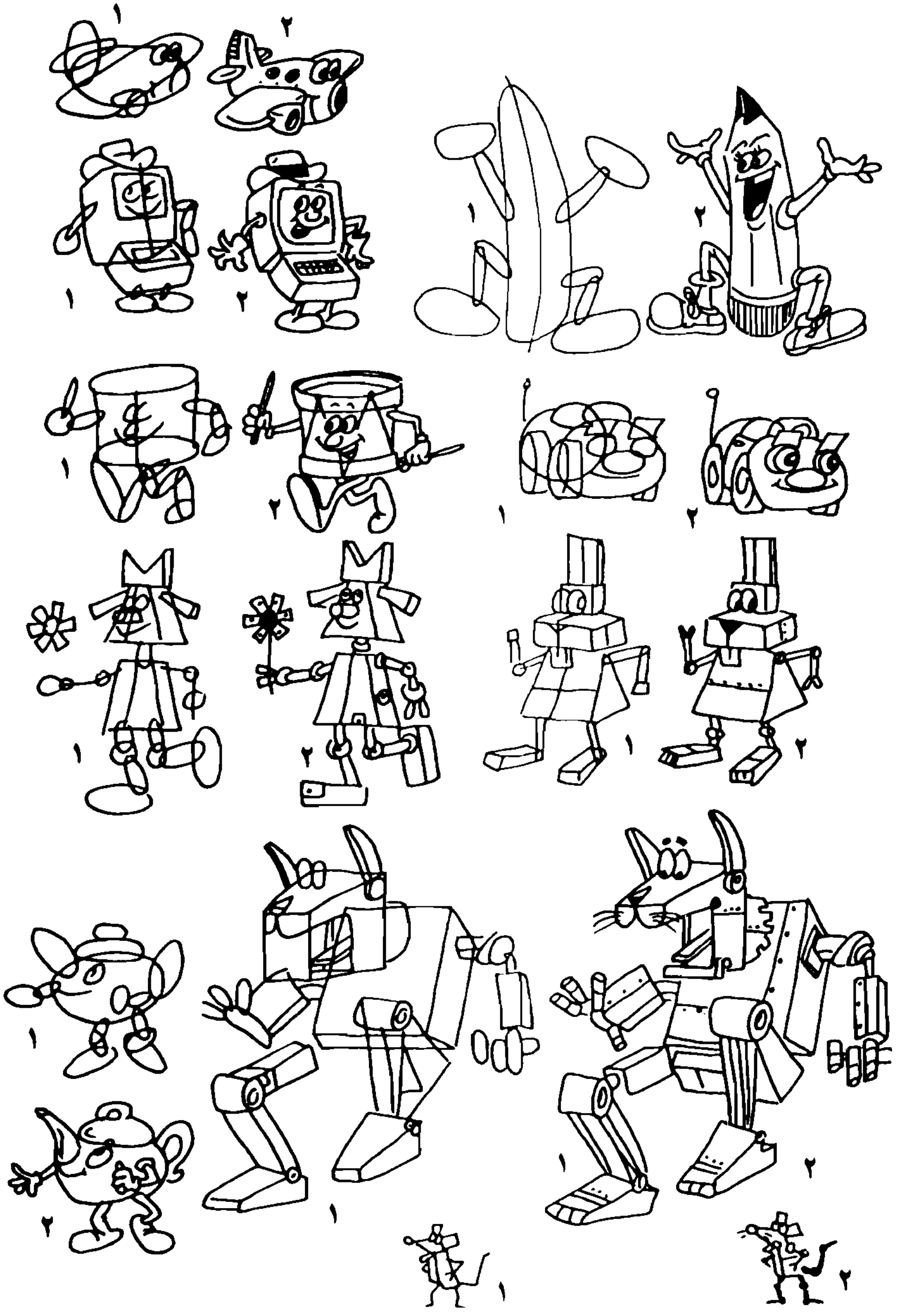

١
٢


١
٢
١
٢

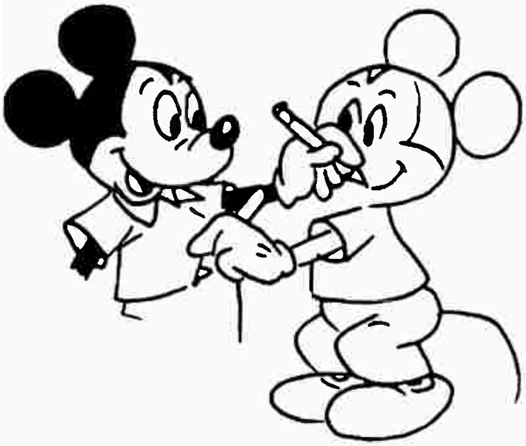

٣
٤


١
٢

(٣) الجماد والأشياء :

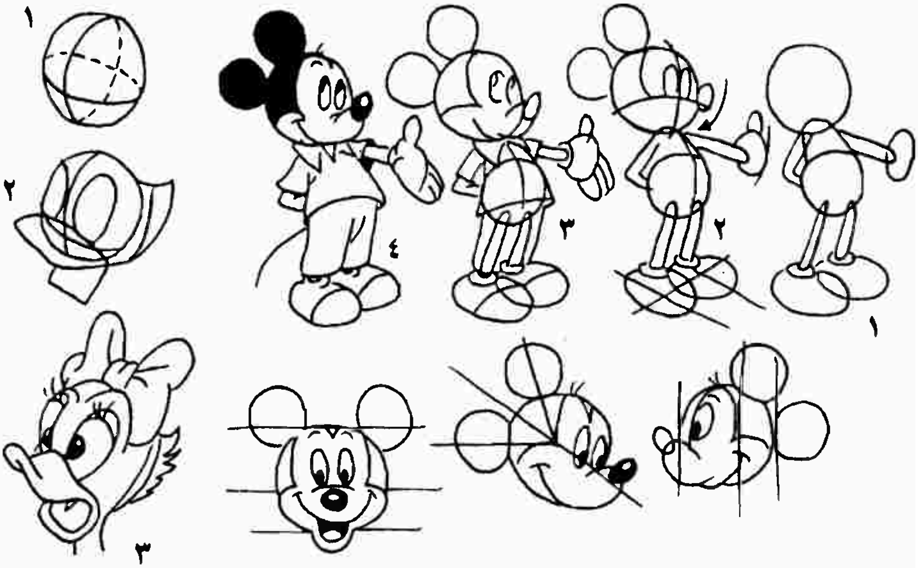


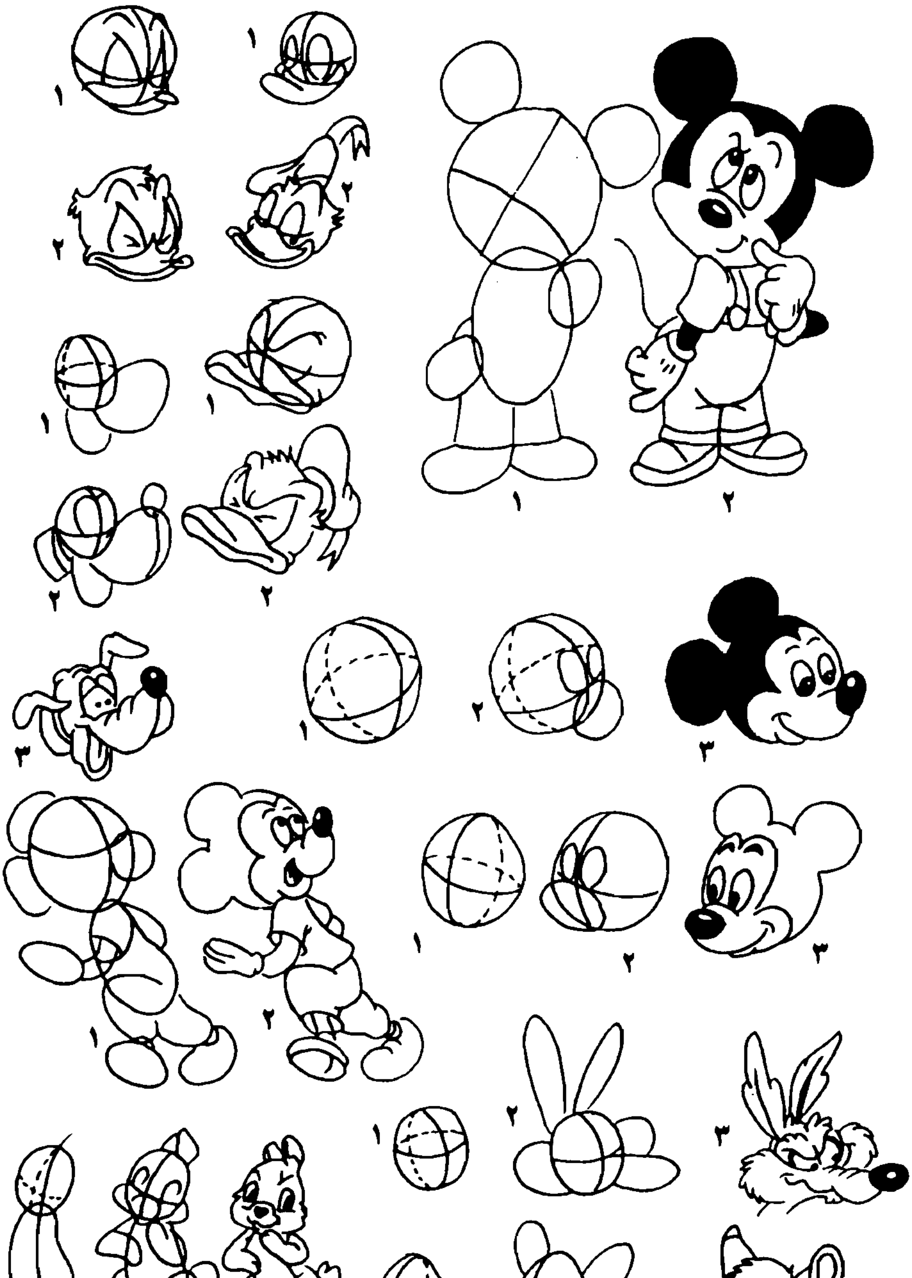
■ كيف ترسم الشخصيات الكارتونية الشهيرة ؟

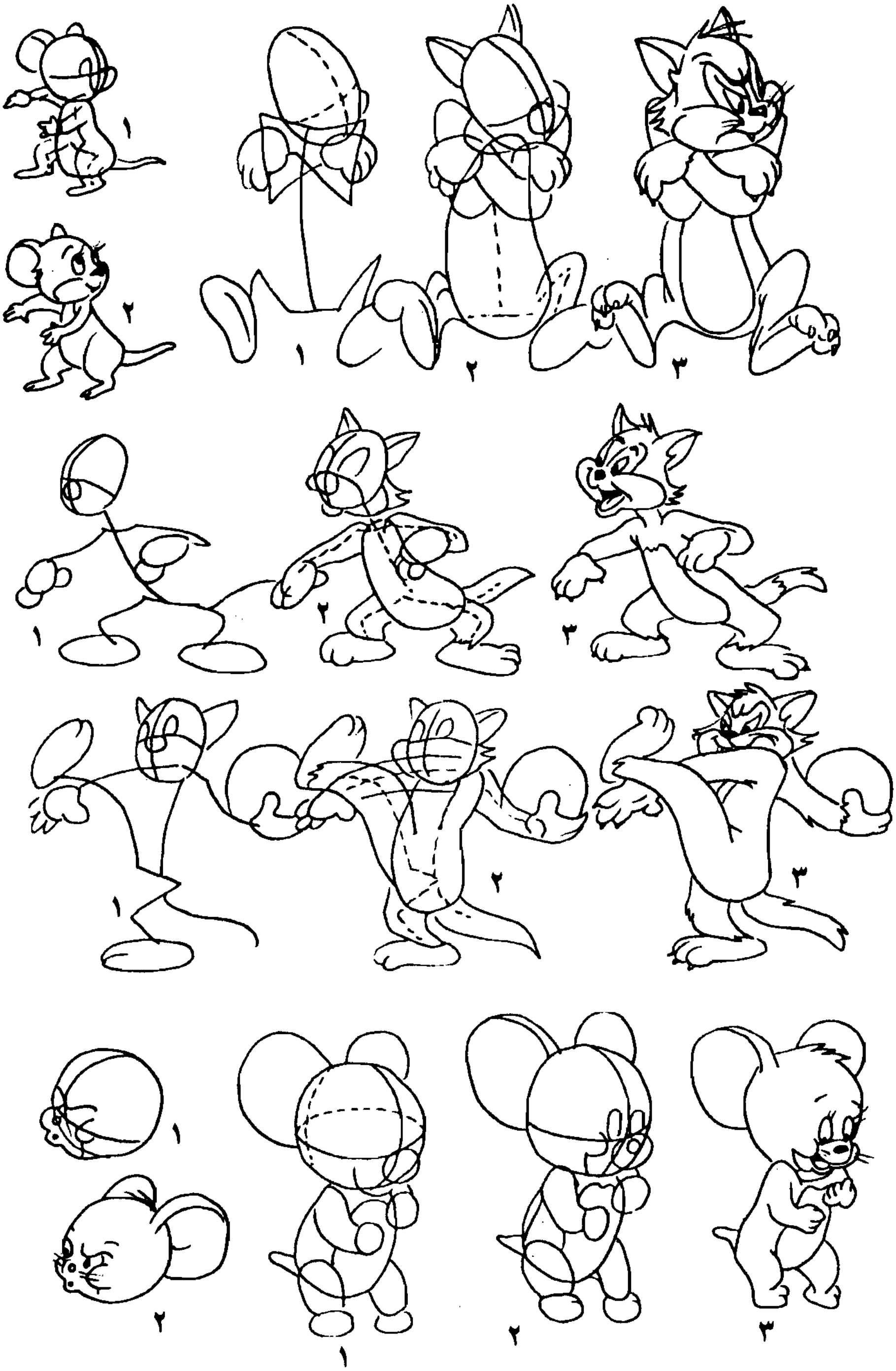


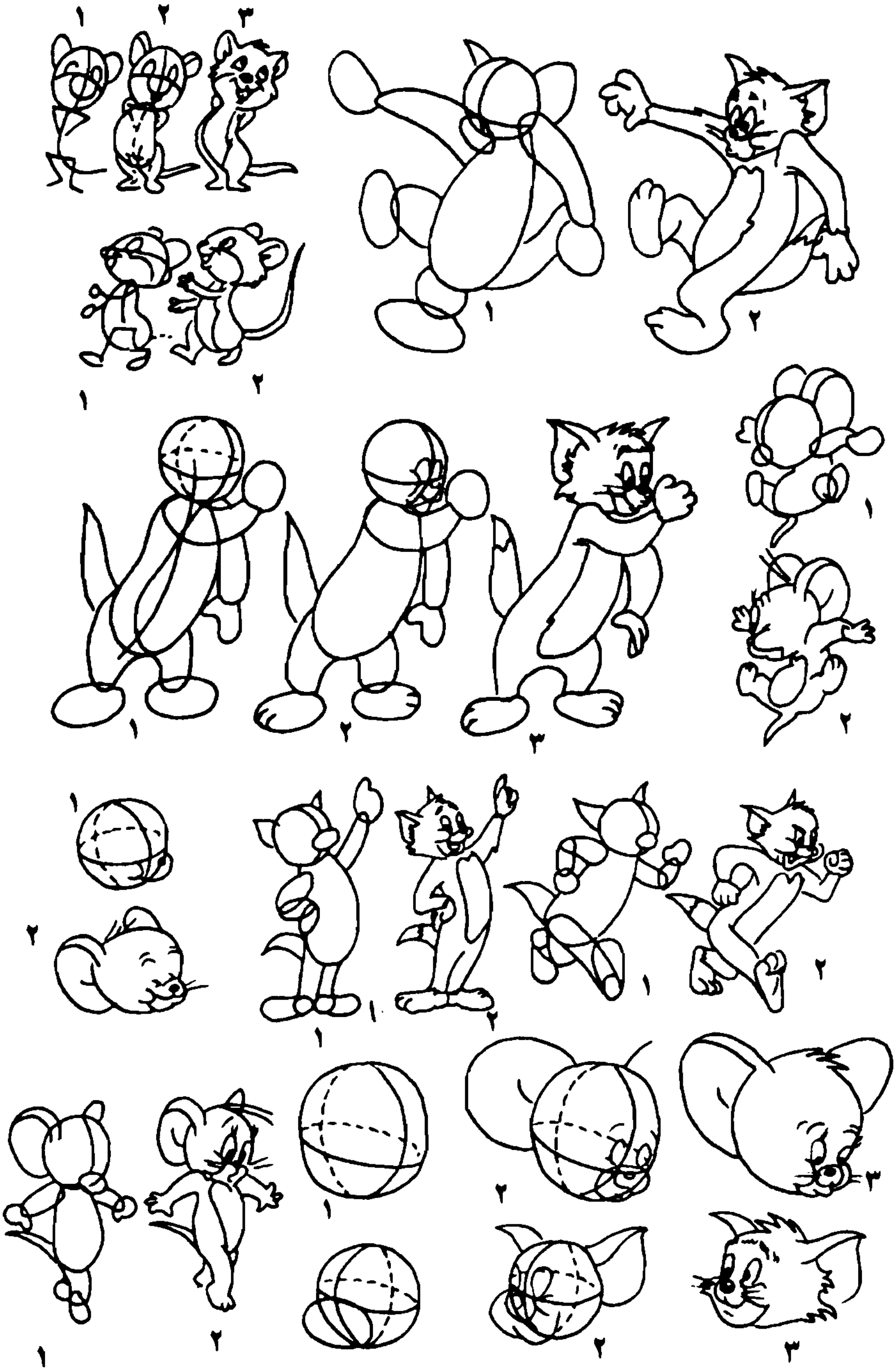
البعض منا يفضل أن يبتكر شخصيات من إبداعه الخاص لتنفيذ تحريكها ، والبعض يفضل الاعتماد على الشخصيات الكارتونية الشهيرة التى لاقت نجاحا من قبل ، مثل "ميكى ماوس" أو "دونالدك" أو القط والفأر "توم وجيرى" وغيرها من الشخصيات التى تطغى بشهرتها أحيانا على أسماء صانعيها ومبتكريها .

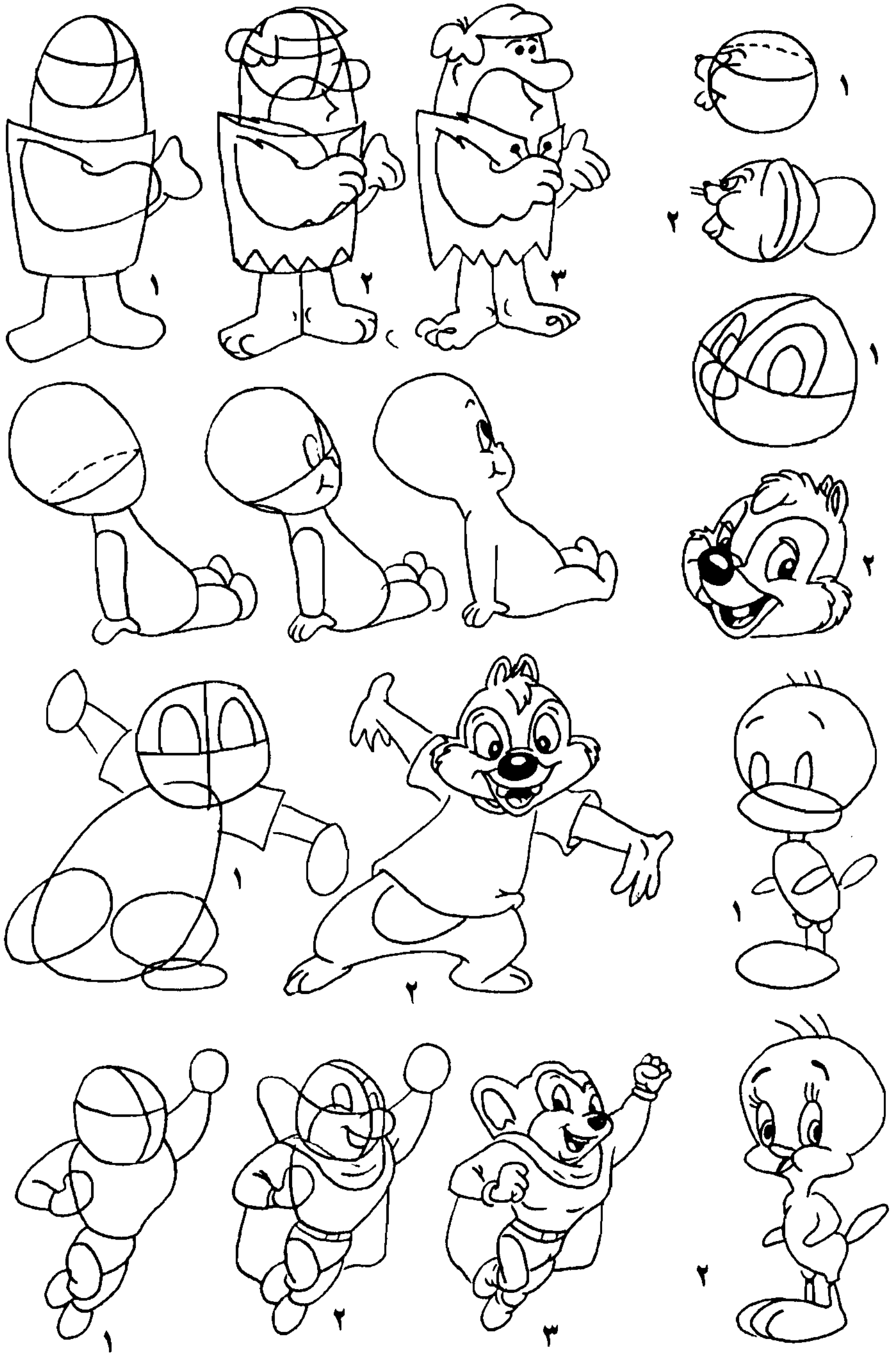
وعلى هذه الصفحات نعرض نماذج لكيفية رسم هذه الشخصية الكارتونية الشهيرة .. فقط حاول التجريب ، ويمكنك عزيزى الهاوى رسمها فى أوضاع وحركات جديدة كما يتراءى لك .

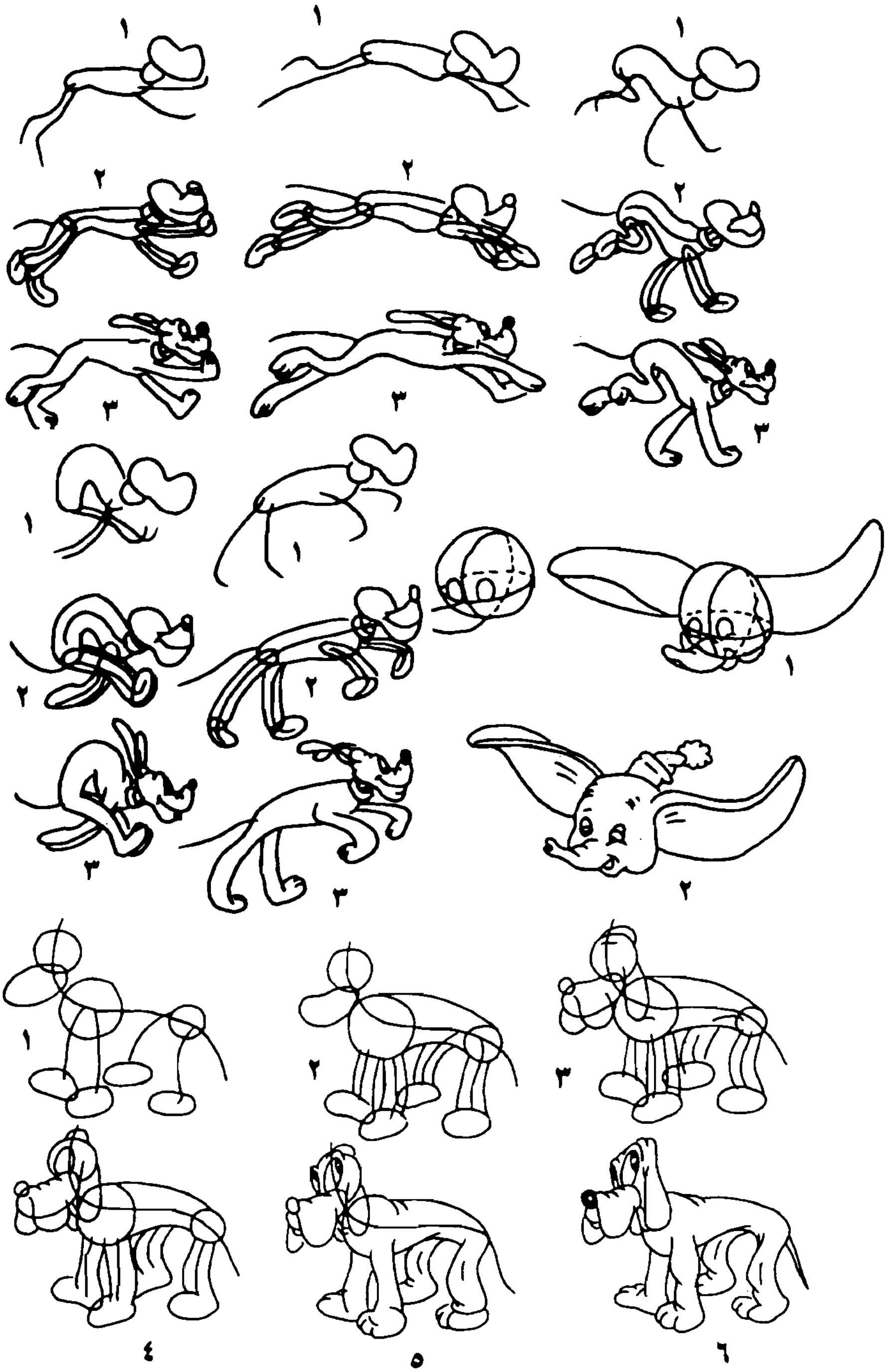


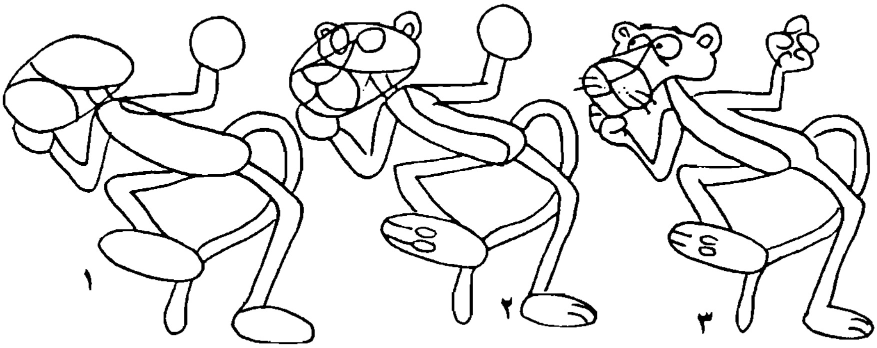


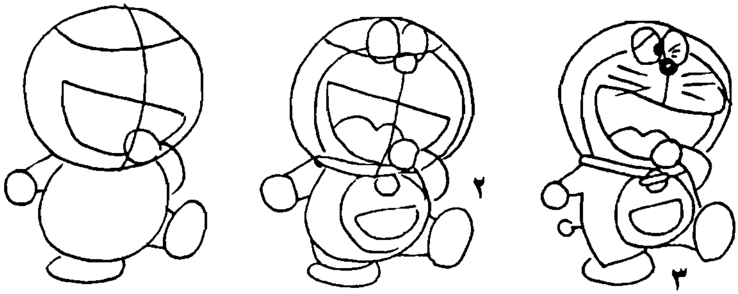

١
٢
١
٢
٣
١
٢
٣
١
٢
٣
١
٢
١
٢
٣

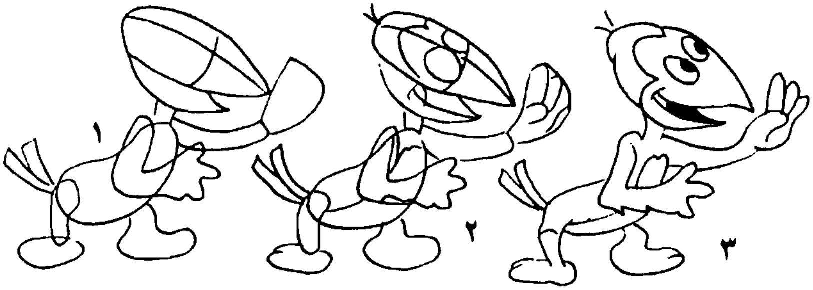




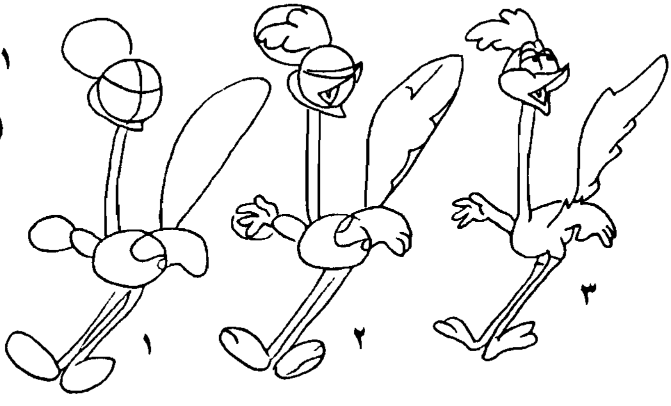


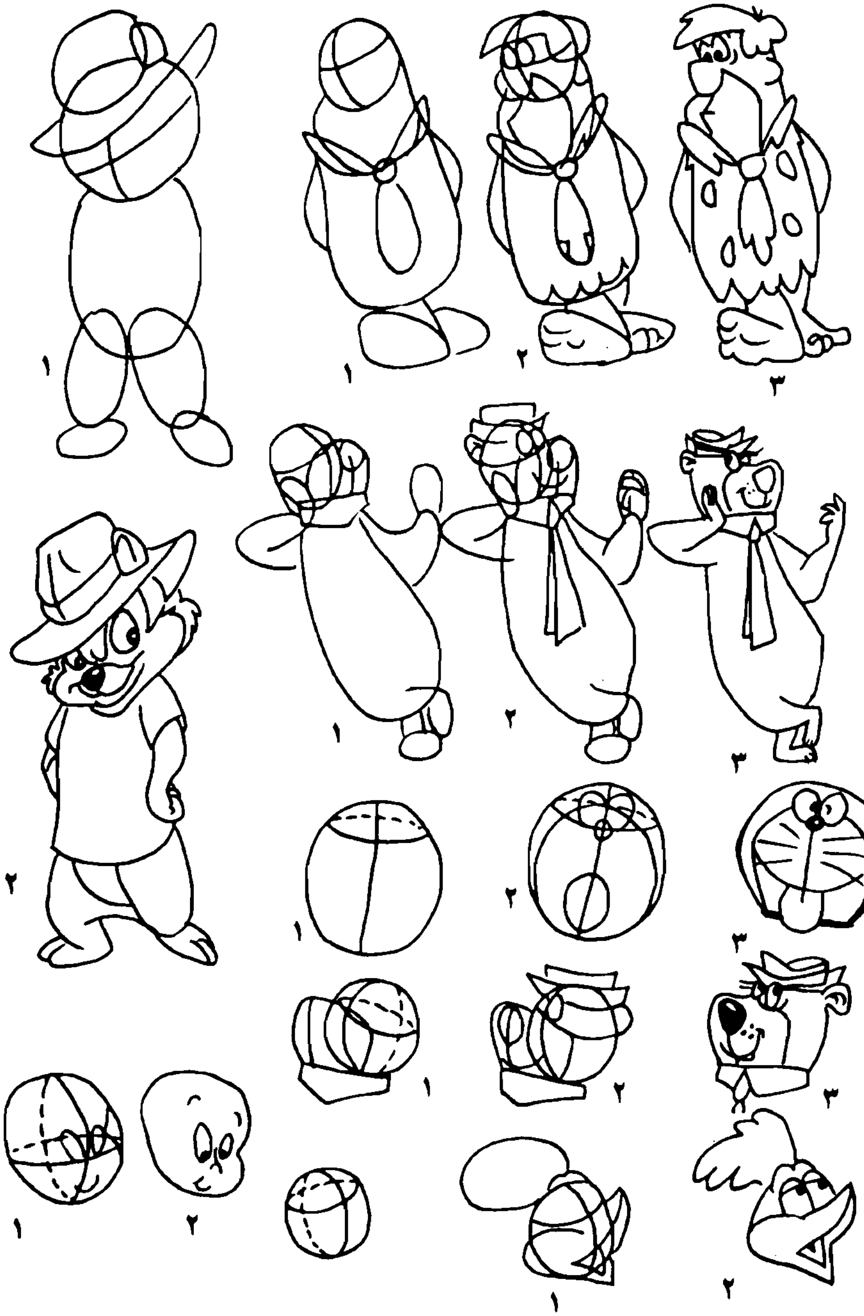
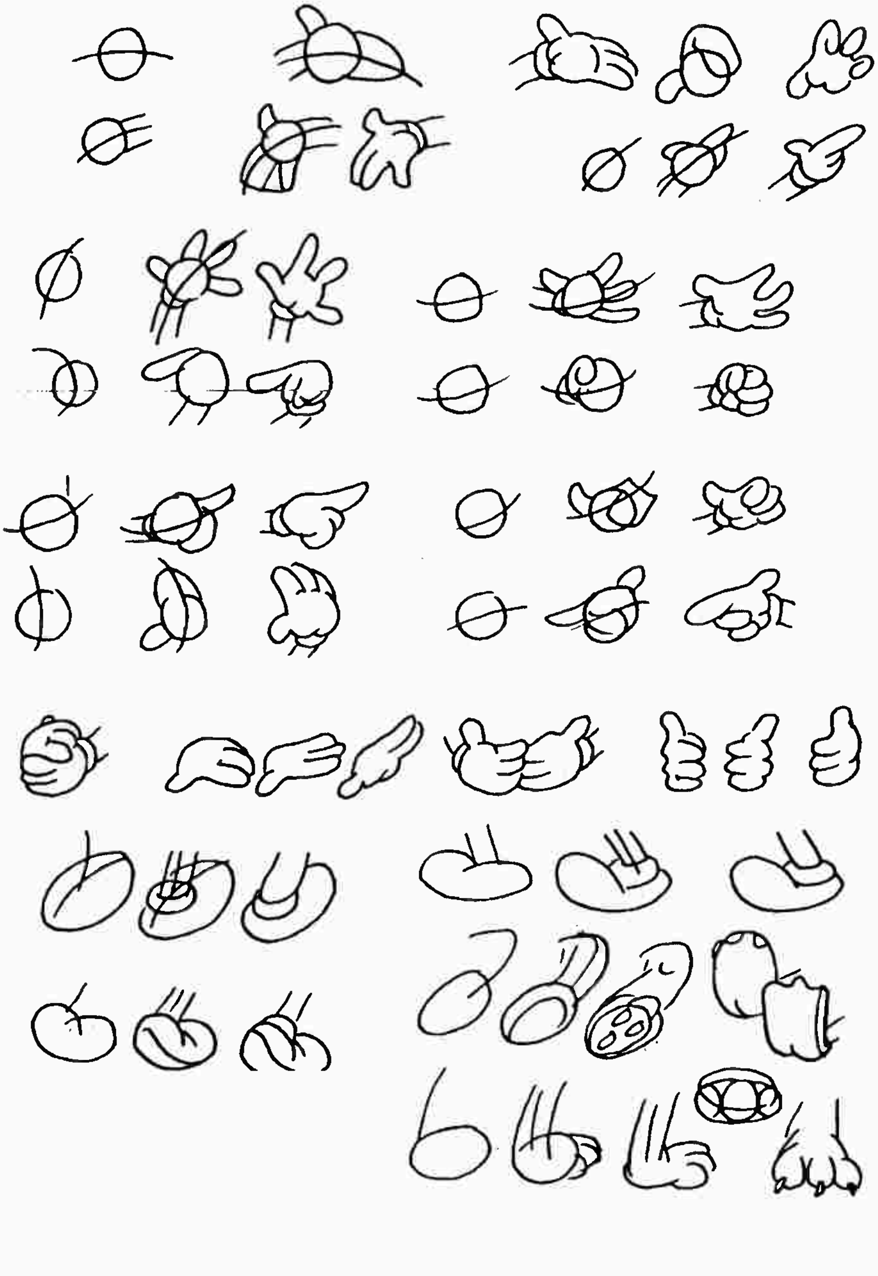
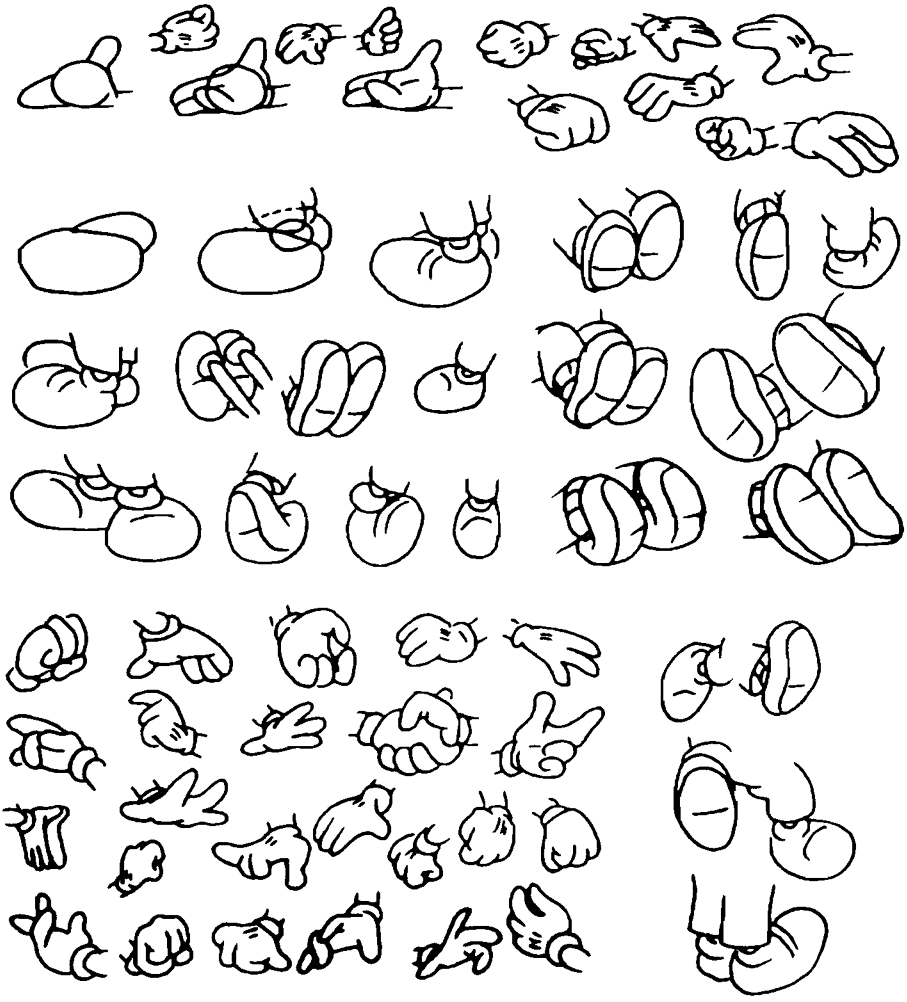

١
٢
٣


١
٢
٣


١
٢
٣

١
٢


١
٢
٣



- أما هذه فنماذج للأيدى والأرجل التى تستخدم فى رسم الشخصيات الكارتونية وخاصة شخصيات "والت ديزنى" :