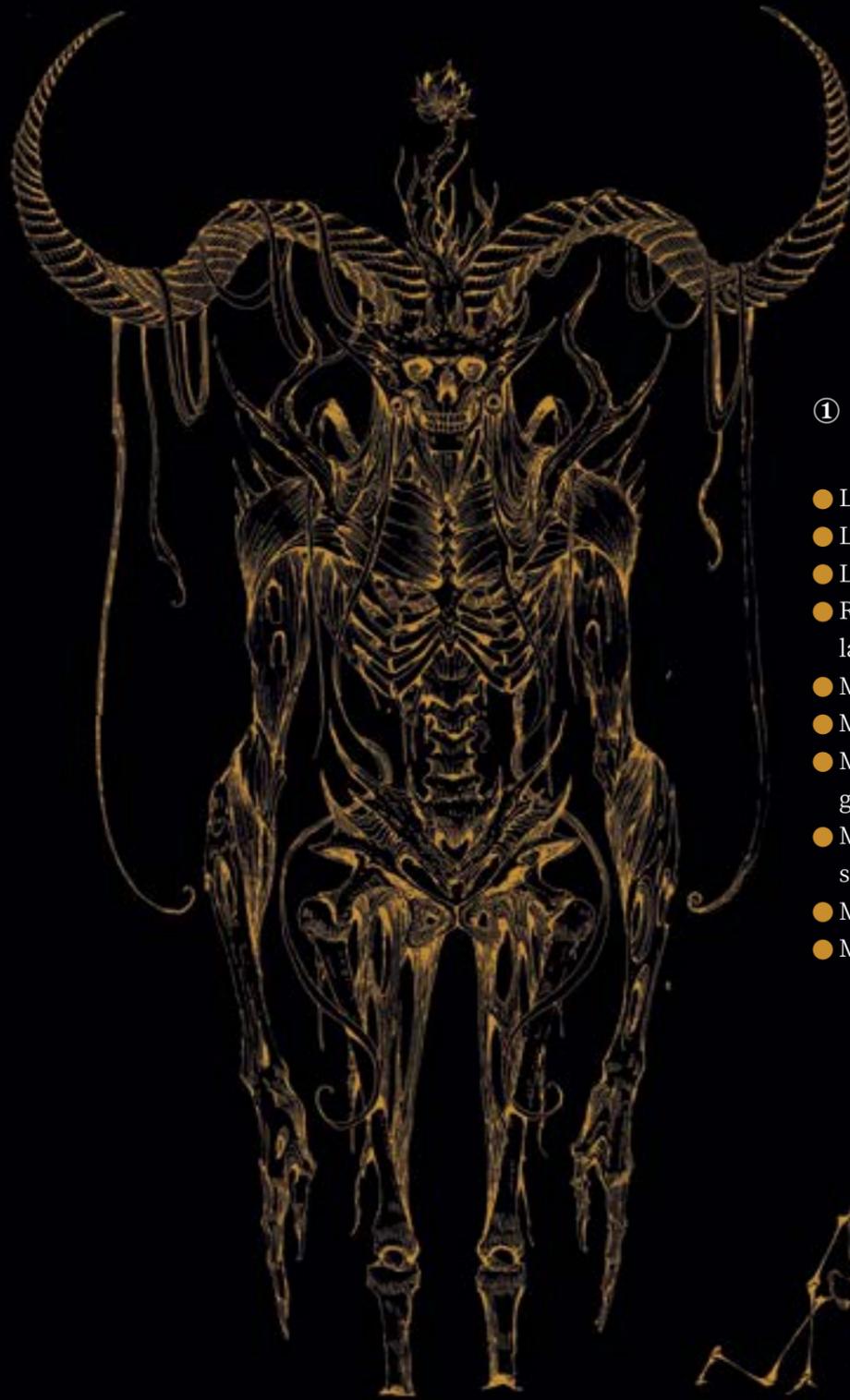


# Fasi del concepimento dei personaggi



## ① Padroneggiare l'anatomia degli animali

- La struttura dello scheletro
- La struttura muscolare
- La modellazione dinamica degli animali
- Riassumere le forme attraverso la geometria
- Modello di mostro potente: il gorilla
- Modello di animale con le corna: l'antilope
- Modello di mostro con artigli sporgenti: gli arti inferiori del cane
- Modello di drago occidentale: gli arti superiori del pipistrello
- Modello di animale alato: l'aquila
- Modello di mostro marino: i pesci



## ② Padroneggiare l'anatomia del corpo umano

- Le proporzioni della testa e del corpo
- Le 4 articolazioni maggiori e le 8 articolazioni minori
- La struttura della testa, del busto e degli arti
- Le 3 visuali dei muscoli umani



## ③ Padroneggiare la dinamica del corpo umano

- Gli elementi chiave del movimento umano
- Come disegnare lo stickman e il cubeman
- Metodo di modellazione dinamica



## ④ Sperimentare diverse idee di disegno

- L'esagerazione delle forme
- La simmetria
- La simbolizzazione
- La silhouette
- La lunghezza delle linee
- La composizione degli elementi decorativi
- Il confronto tra più personaggi



## ⑤ Disegnare la silhouette

- Silhouette simmetrica
- Silhouette asimmetrica
- Esercitazione su diversi modelli

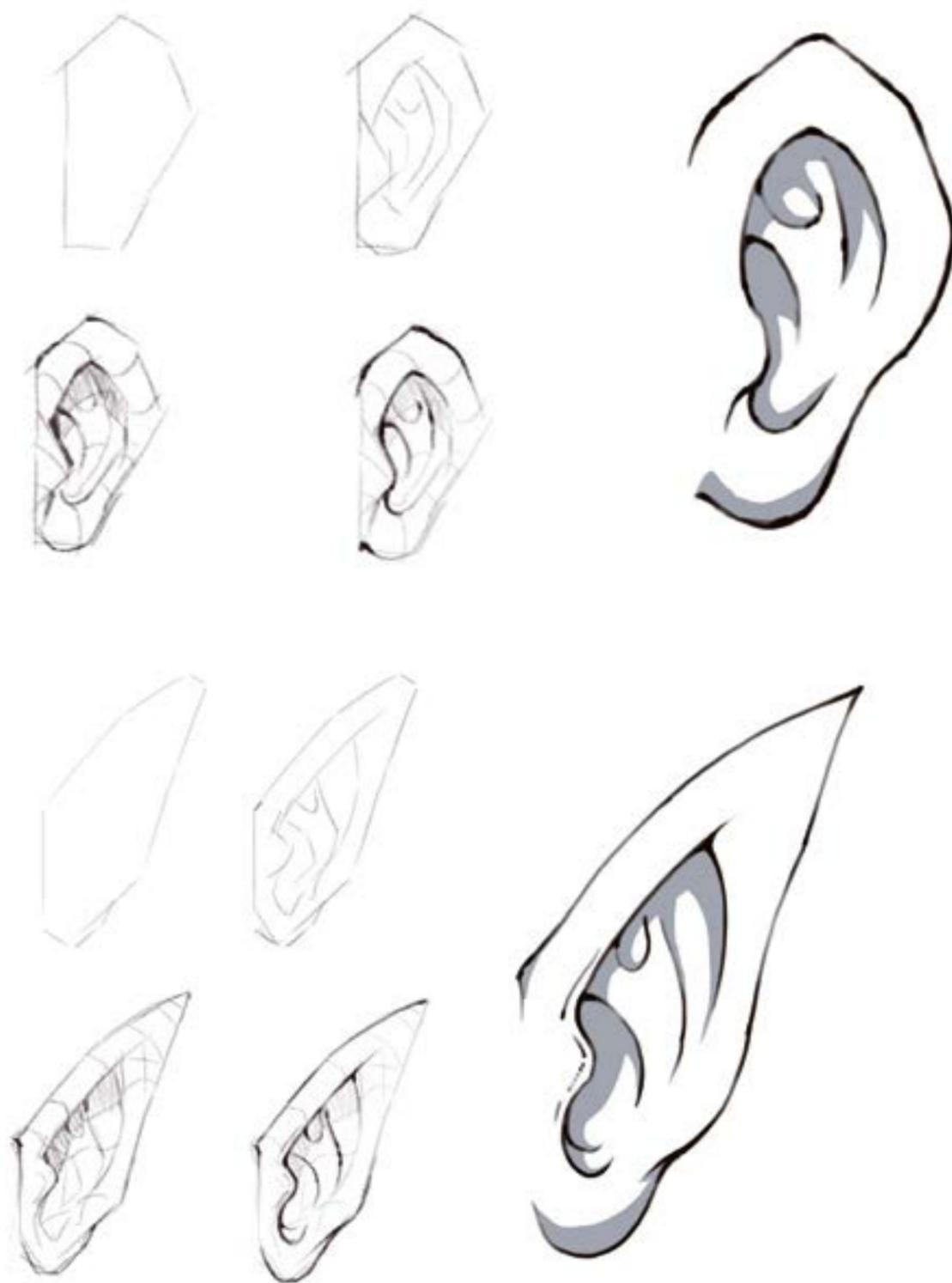


## ⑥ Utilizzare diversi elementi

- Idee di disegno di motivi
- Il concepimento dell'armatura
- Il concepimento di altri accessori



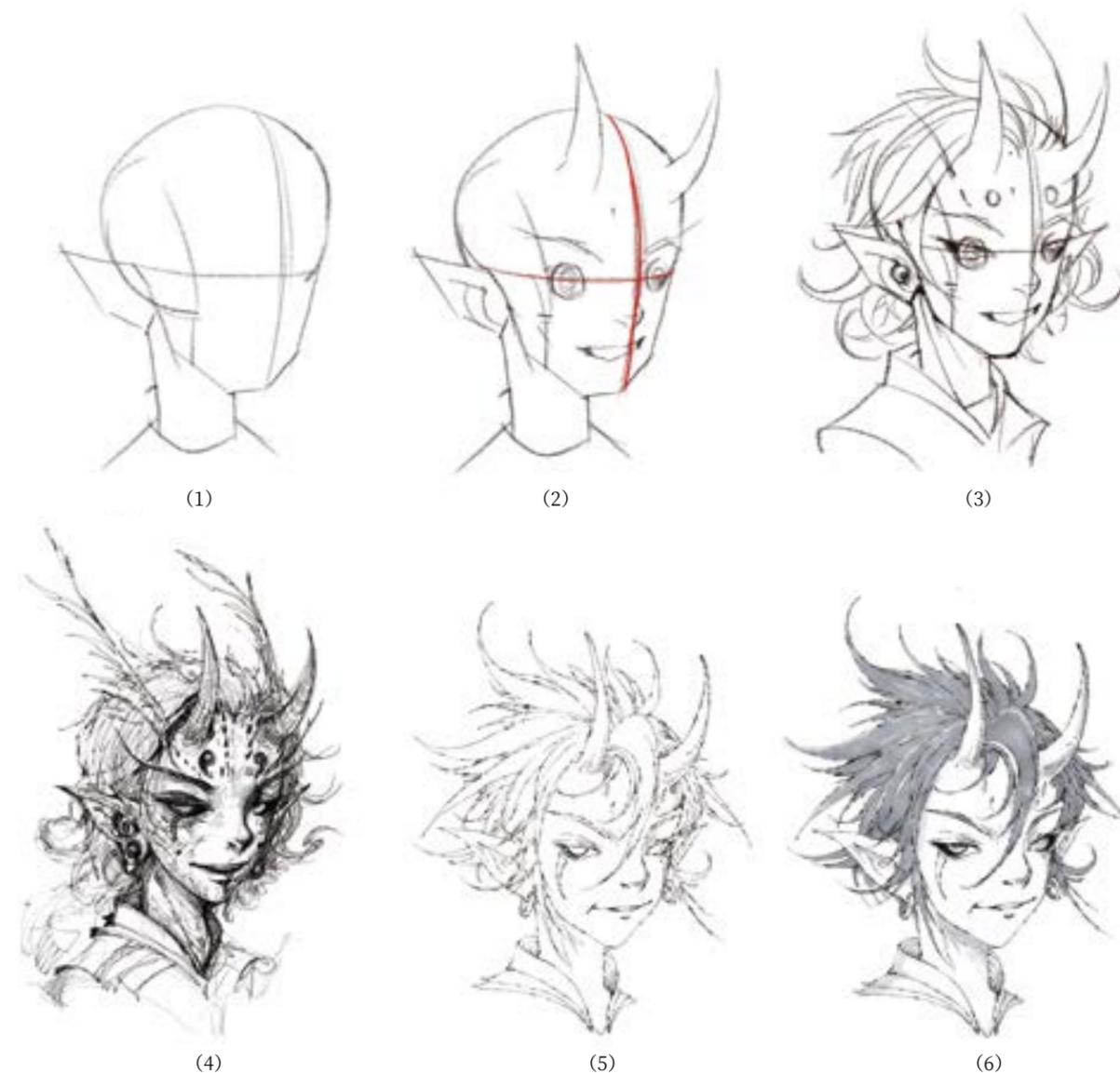
Quando vi esercitate, concentratevi sul contorno esterno e sulla struttura interna delle orecchie. Prima di tutto, definite il contorno; poi disegnate la struttura interna; inserite i dettagli; infine, ripassate il contorno con una punta fine, aggiungete una piccola ombra e cancellate le linee ausiliarie.



## 2.2.4 Esercitazione per disegnare la testa

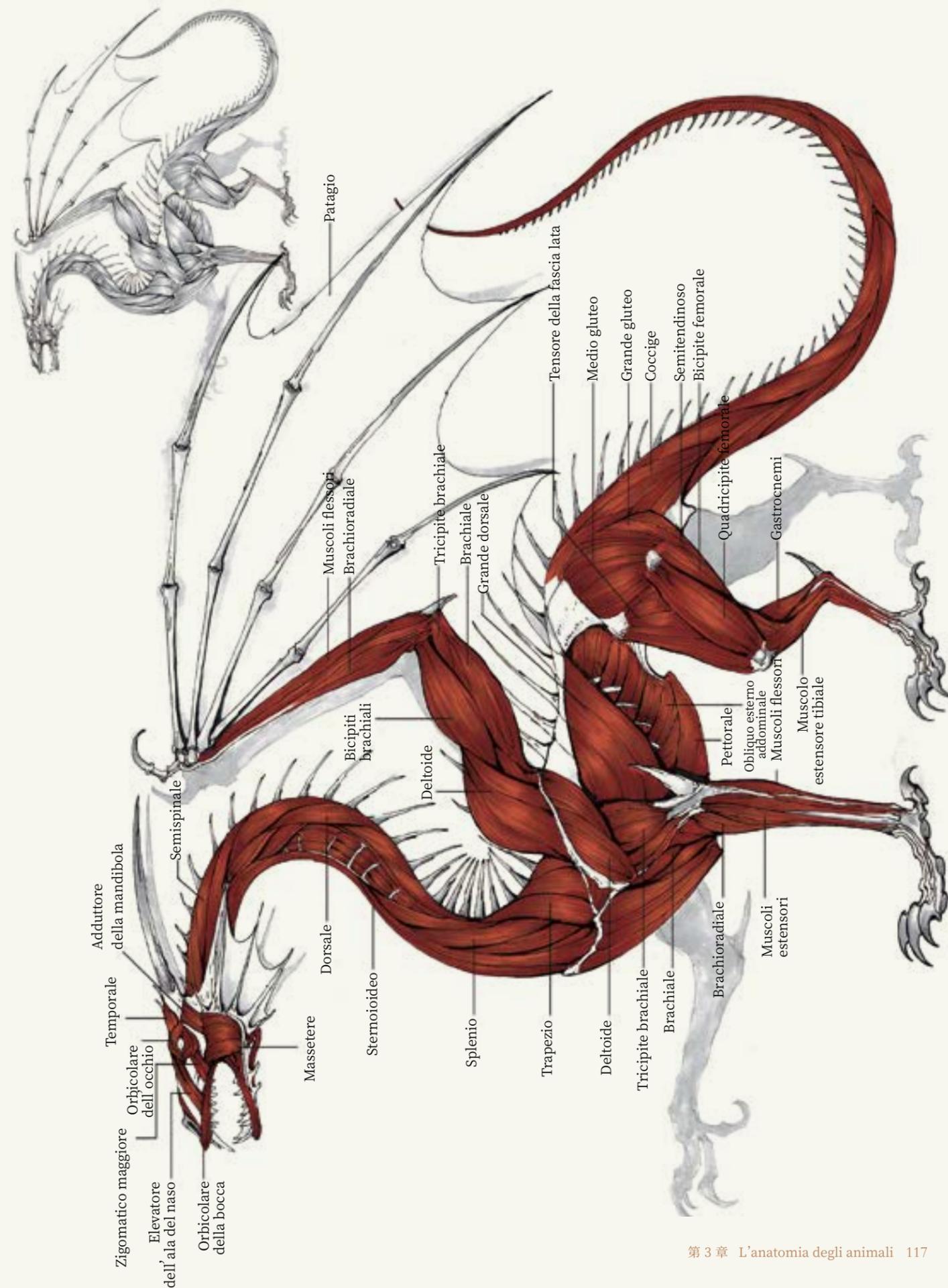
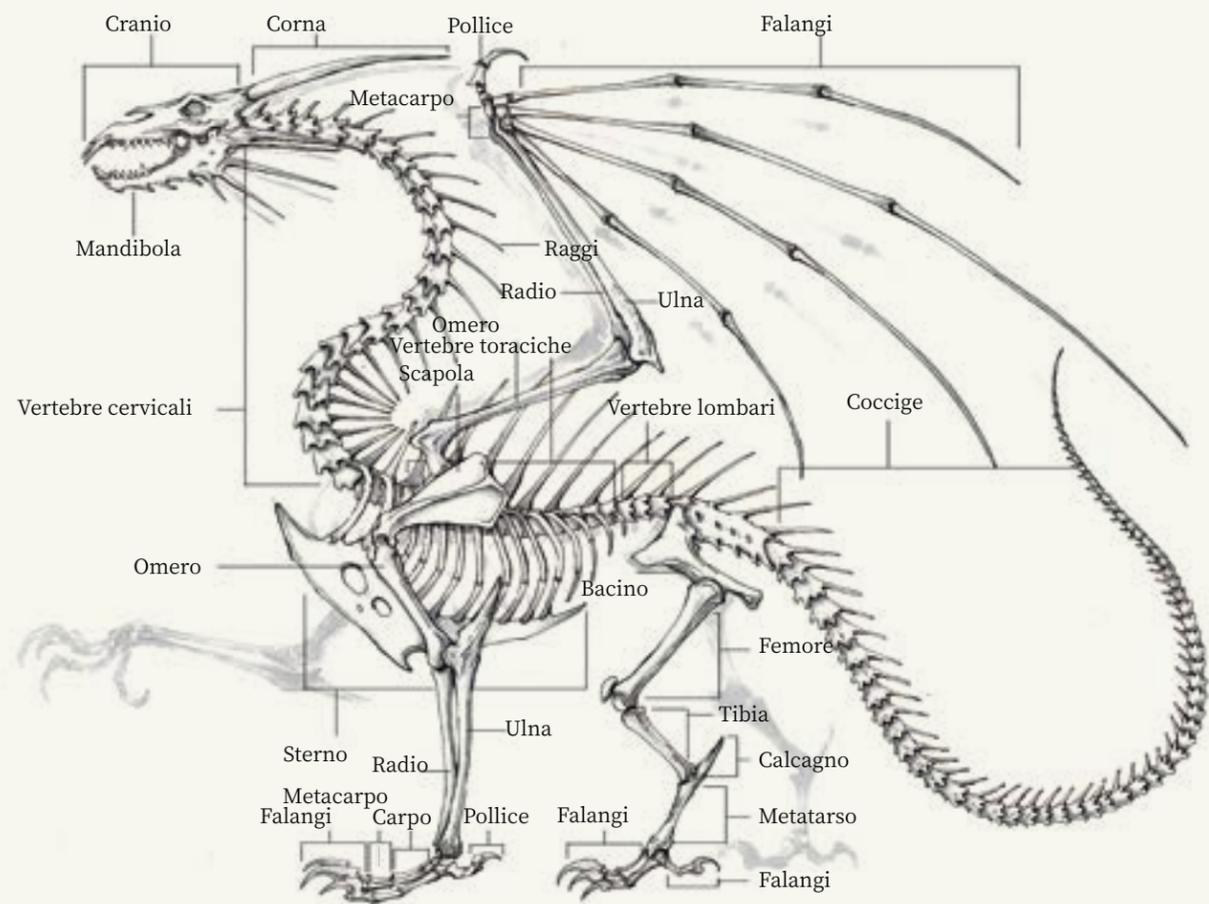
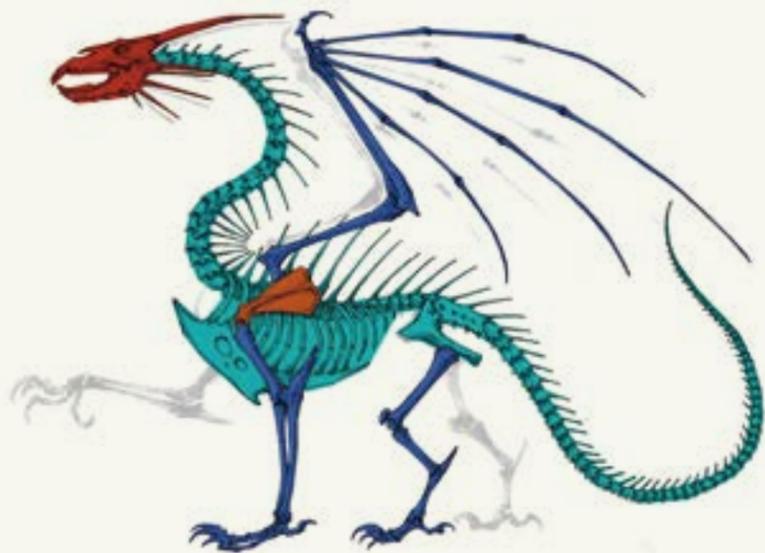
Disegnare una testa dettagliata e unica richiede molta pratica. Prendendo come esempio la figura sottostante, le fasi di questo esercizio sono sei.

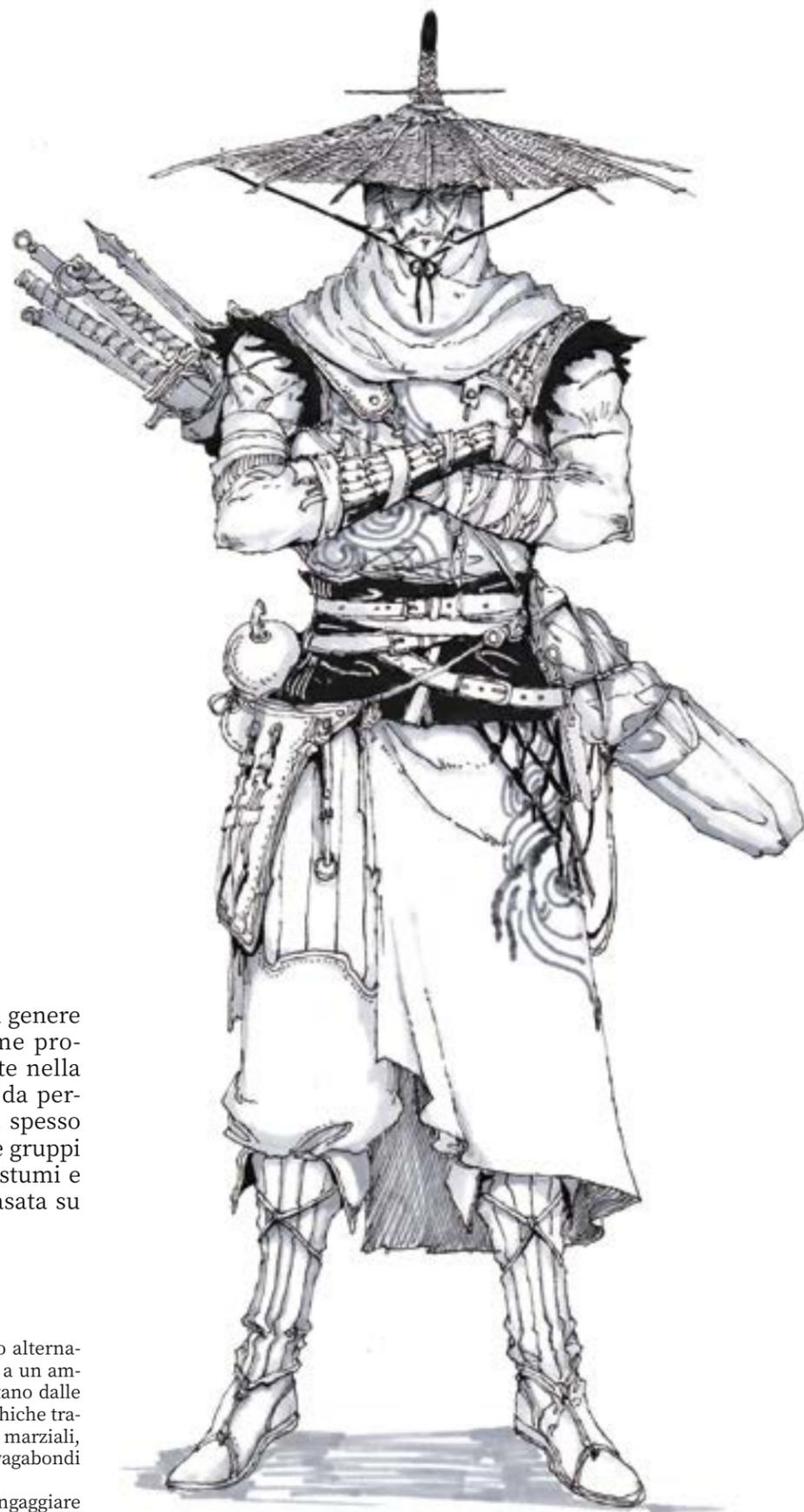
- 1 Abbozzate il contorno della testa per determinarne la posizione e le dimensioni, quindi tracciate la linea di riferimento trasversale.
- 2 In base alla linea di riferimento, determinate la posizione dei tratti del viso e disegnate le corna del personaggio.
- 3 Aggiungete i capelli al personaggio, prestando attenzione al loro spessore e al modo in cui si intrecciano le ciocche, disegnate l'orecchio destro e delineate i bordi dei vestiti.
- 4 Dettagliate ulteriormente la testa e aggiungete alcune piccole decorazioni.
- 5 Utilizzate il tavolo luminoso per copiare lo schizzo.
- 6 Utilizzando il pennarello, applicate i toni di grigio per trasmettere un senso di spazio nel disegno.



### 3.1.9 L'anatomia del drago occidentale

Il drago occidentale, essendo una creatura leggendaria, per rappresentarne l'anatomia in modo più realistico bisogna iniziare concependo il torace. Simile a quello di un felino, presenta lunghe vertebre cervicali e caudali per l'equilibrio e il controllo della direzione in volo. Gli arti anteriori (le ali) hanno una struttura simile a quella dei pipistrelli. Ha uno sterno ben sviluppato e raggi di pinna dorsale su tutta la lunghezza del dorso.





● Wǔxiá

Il wǔxiá è originariamente un genere letterario cinese che ha come protagonista un cavaliere errante nella Cina imperiale. È composto da personaggi noti come i jiānghú<sup>2</sup>, spesso organizzati in bande, biāojú<sup>3</sup> e gruppi armati. La concezione dei costumi e degli accessori può essere basata su quella della Cina imperiale.

<sup>2</sup> Si riferisce a una sorta di mondo alternativo o sotto-cultura, spesso associato a un ambiente marginale e avventuroso, lontano dalle norme sociali e dalle strutture gerarchiche tradizionali, composto da maestri di arti marziali, cavalieri erranti, banditi, prostitute, vagabondi e monaci erranti.

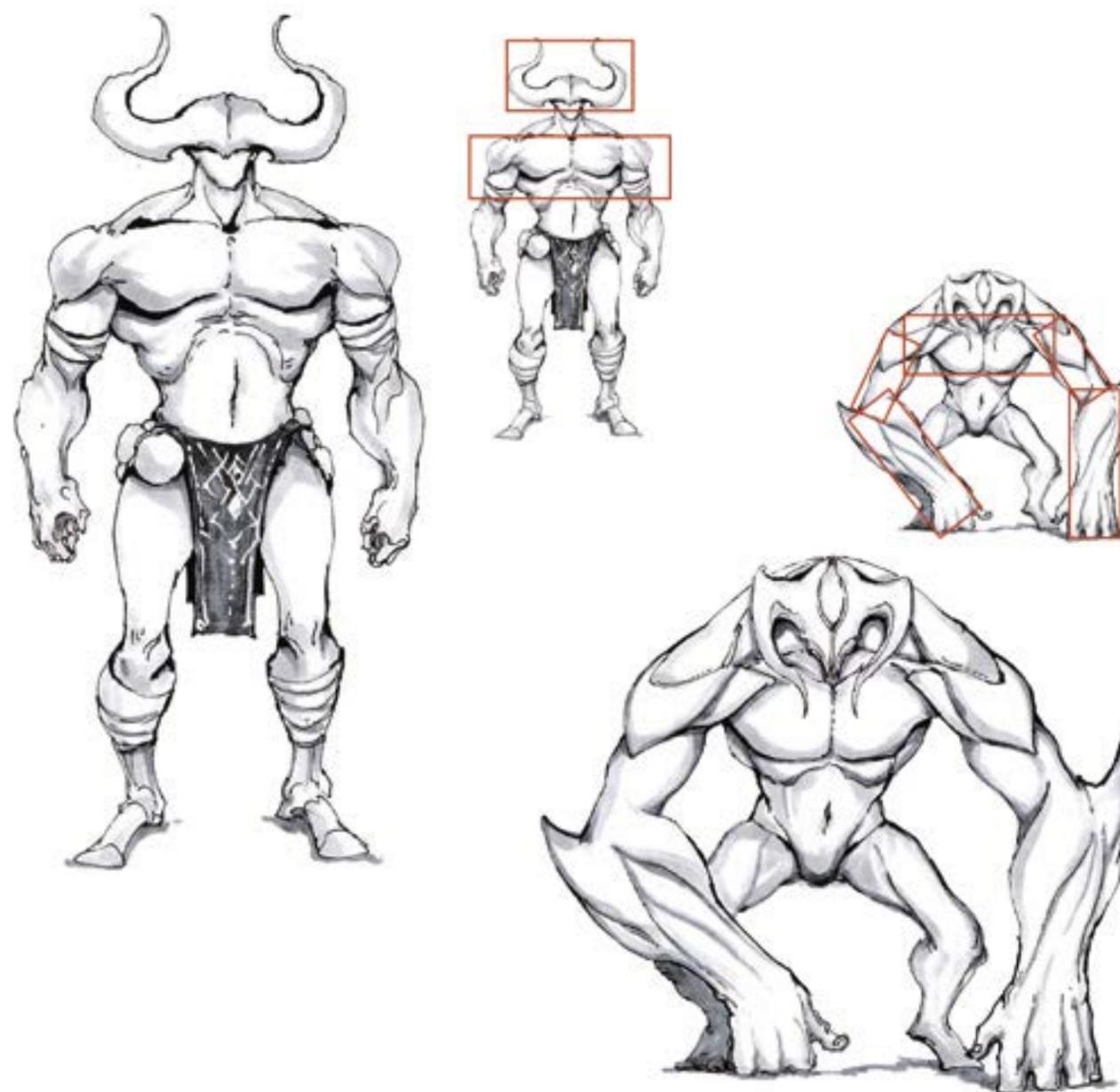
<sup>3</sup> Stabilimenti in cui era possibile ingaggiare mercenari.

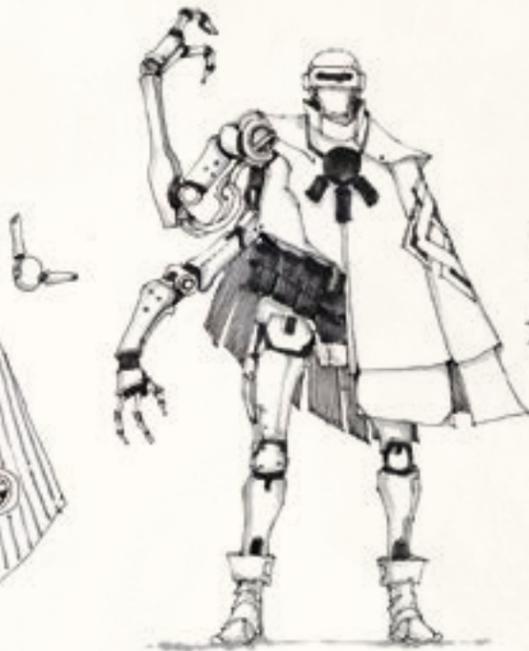
## 4.2 Idee di design

### 4.2.1 La sproporzione

Nel *concept design* dei personaggi per l'animazione e i videogiochi, molto spesso le proporzioni vengono esagerate. Quando ciò accade, ricordate di sistematizzare sempre le esagerazioni in modo che siano coordinate da un personaggio all'altro.

La sproporzione localizzata consiste nell'esagerare una parte del personaggio secondo un certo ritmo grafico. Ad esempio, se ingrandite la testa, non includete il collo; se il petto è esagerato, fate una pancia normale. Questa analogia ritmica deve essere rispettata da un personaggio all'altro. Potete anche ingrandire una sola parte del corpo. Un corpo con una parte superiore sproporzionata, ad esempio, darà un'impressione di forza.





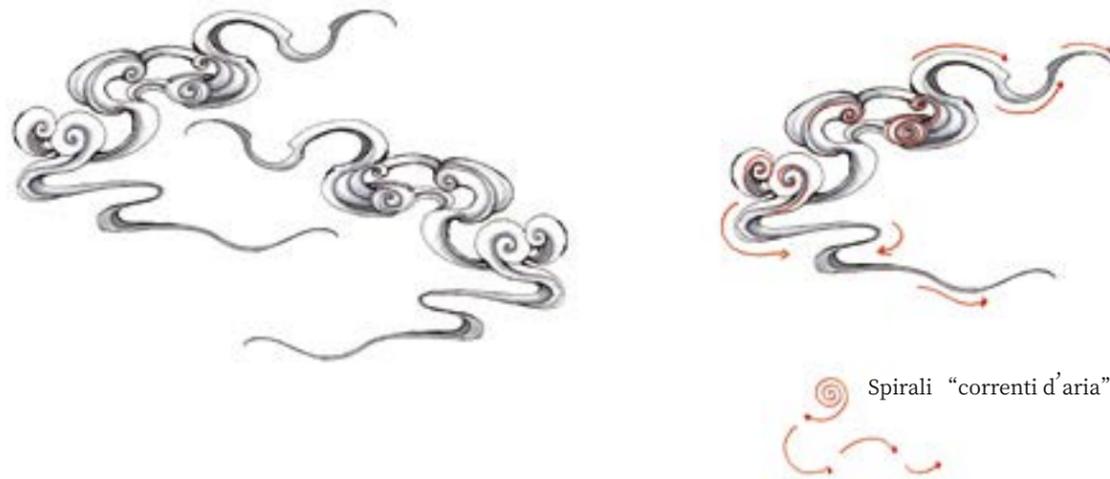
# 5.1 Il *pattern design* o il concepimento di motivi

## 5.1.1 La classificazione dei motivi

I motivi possono essere suddivisi in sei categorie: il motivo moiré, il motivo a testa di animale, il motivo floreale, il motivo *tāotiè*<sup>1</sup>, il motivo a uccello e il motivo animale.

### 1. Motivo moiré

Il motivo moiré è un gioco di volute di nuvole che si muovono a spirale in avanti e indietro come correnti d'aria. Contate da quattro a sei volute per formare un motivo.



### 2. Motivo a testa di animale

Il motivo a testa di animale è caratterizzato da tratti feroci marcati da linee a spirale intorno a occhi, sopracciglia, orecchie, bocca e naso.



1. Il *tāotiè* è una creatura della mitologia cinese, considerata feroce e particolarmente vorace. Decorava spesso i bronzi e altri oggetti rituali delle dinastie Shang e Zhou.

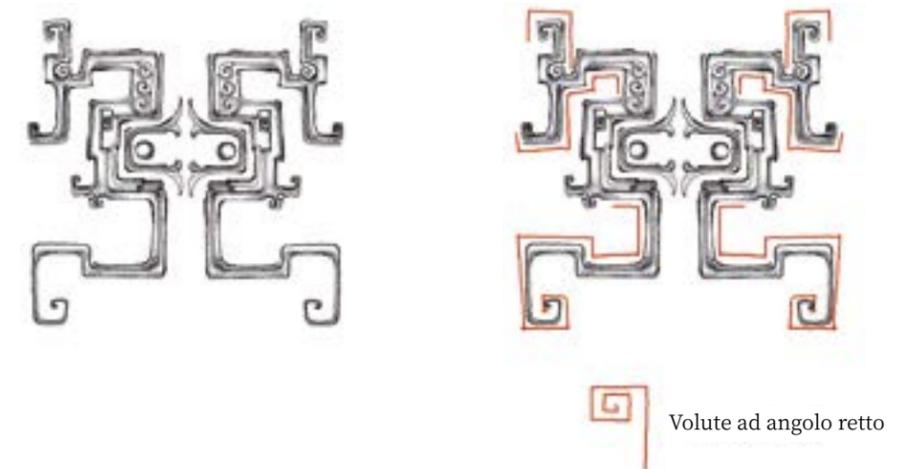
### 3. Motivo floreale

Il fiore, che rappresenta il cuore del motivo, si estende in linee curve che si intrecciano per formare un insieme simmetrico.



### 4. Motivo tāotiè

Il motivo *tāotiè* è una rappresentazione semplificata del drago e della tigre. A differenza del motivo moiré è caratterizzato da volute angolari.



### 5. Motivo a uccello

Il motivo a uccello è rappresentato da un uccello su un motivo moiré.

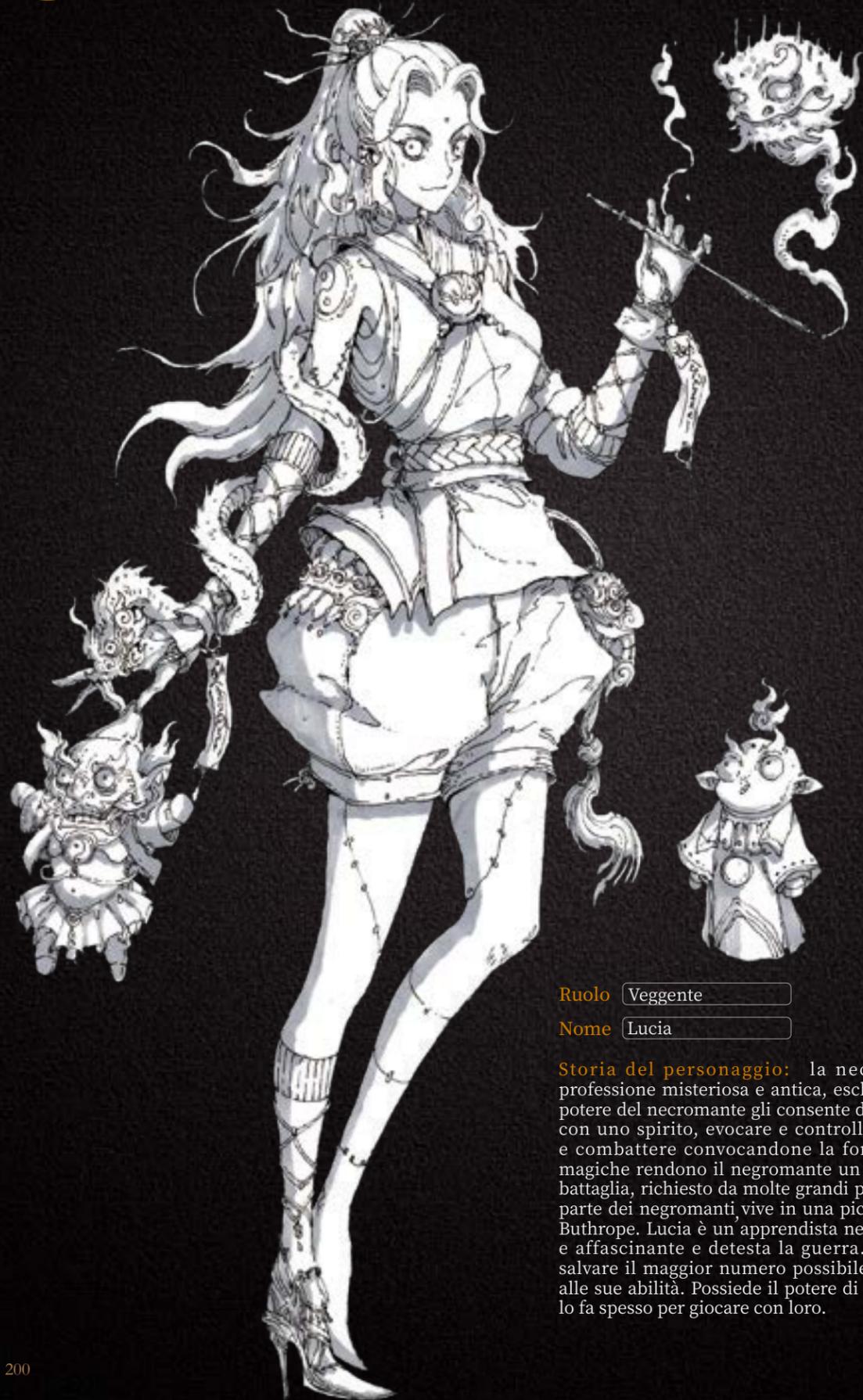


### 6. Motivo animale

Questo motivo è simile al precedente, con un animale con sfondo un motivo moiré.



## 6.2 Personaggio femminile - La ribelle



**Ruolo** Veggente

**Nome** Lucia

**Storia del personaggio:** la necromanzia è una professione misteriosa e antica, esclusiva dei maghi. Il potere del necromante gli consente di stipulare un patto con uno spirito, evocare e controllare questo spirito, e combattere convocandone la forza. Le sue abilità magiche rendono il negromante un prezioso alleato in battaglia, richiesto da molte grandi potenze. La maggior parte dei negromanti, vive in una piccola città chiamata Buthrope. Lucia è un apprendista negromante. È vivace e affascinante e detesta la guerra. Il suo sogno è di salvare il maggior numero possibile di persone grazie alle sue abilità. Possiede il potere di evocare gli spiriti e lo fa spesso per giocare con loro.



**1** Disegnate a matita la silhouette, la dinamica e il baricentro del personaggio; poiché si tratta di una figura femminile, prestate particolare attenzione all'ampiezza delle spalle e dei fianchi. La parte inferiore del corpo può essere liberamente allungata per accentuare la bellezza delle gambe.

**2** Posizionate le linee di struttura tridimensionali per dare profondità al disegno e le linee di struttura incrociate per chiarire l'orientamento della testa, poi disegnate il contorno del petto del personaggio.

**3** Aggiungete l'acconciatura, i vestiti e gli elementi decorativi iniziali e determinate la posizione dei tratti del viso. Disegnate i contorni dei tre spiriti e del drago.

## 6.6 Tritone Il guerriero degli abissi



1 Iniziate disegnando il contorno della parte superiore, quella del corpo umano, poi disegnate la sagoma della parte inferiore, quella del pesce. Fate attenzione alla dinamica dell'arma tra le mani.



2 Utilizzate le linee di struttura intersecate per determinare l'orientamento della testa, definite la posizione della clavicola, delineate la struttura di ogni parte del personaggio utilizzando le linee strutturali e prestate attenzione alla torsione del tronco.

Ruolo Guerriero tritone

Nome Giru Villaru (Il "Senza-Falce")

**Storia del personaggio:** i tritoni sono una specie delle profondità marine le cui origini rimangono tuttora sconosciute. Capaci di respirare sott'acqua, vivono negli abissi da molto tempo e hanno fondato sette nazioni in due oceani.

Villaru, con il corpo di un uomo e la coda di un pesce, è armato di una falce che evoca con l'ausilio di un cerchio magico. È il grande generale del Mare Profondo. Saggio tra i saggi, comanda l'esercito acquatico dell'intero territorio del Mare Profondo. Una volta si è alleato con i terrani (umani) per resistere agli invasori. È l'asso nella manica dell'Impero.



3 Aggiungete alcuni dettagli ed elementi decorativi. Iniziate posizionando i tratti del viso, quindi delineate grossolanamente l'armatura e la falce. Poiché il personaggio è un tritone, potete aggiungere delle pinne alla sommità della testa, della schiena, delle spalle e dei gomiti per dare maggiore pressione all'insieme.