



Πανος Παχνηλης

# ΚΟΜΙΚΣ

Πως κατασκευαζονται

Το παρόν ψηφιακό βιβλίο διανέμεται  
ελεύθερα στο διαδίκτυο από τον  
δημιουργό του, υπό την ακόλουθη  
άδεια Creative Commons:



© Πανος Παχνηλης  
panpac65@yahoo.gr

# ΚΟΜΙΚΣ

---

Πως Κατασκευάζονται







## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η δημιουργία κομικ είναι μια μαγική διαδικασία. Μια διαδικασία που μπορεί να οδηγήσει τη φαντασία του δημιουργού σε απίστευτα μονοπάτια.

Η φαντασία, όπως και σε καθε καλλιτεχνική δημιουργία, παίζει μεγάλο ρόλο. Θα δημιουργήσει καινούριους κόσμους, ήρωες, καταστάσεις και θα επινοήσει την ιστορία που μέσα σε αυτήν θα κινηθούν όλα αυτά.

Η δημιουργία κόμικ περιλαμβάνει περισσότερες από μία τέχνες. Ζωγραφική, Λογοτεχνία, ολίγο από Κινηματογράφο για το στήσιμο των πλάνων, είναι απαραίτητα για ένα αρτιό αποτέλεσμα.

Στις λίγες σελίδες αυτού του βιβλίου σας δίνουμε τις πρώτες απαραίτητες γνώσεις για να ξεκινήσετε, αλλά θα πρέπει να θυμόσαστε ότι η πρακτική άσκηση παίζει το μεγαλύτερο ρόλο. Εμπρός λοιπόν, πάρτε χαρτί και μολύβι και ξεκινήστε. Μη φοβηθείτε και σας διαβεβαιώνω πως σας περιμένουν μεγάλες χαρές.

## ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Μια ιστορία κόμικς, είτε των δύο, είτε των τριάντα δύο σελίδων, έχει ανάγκη από ένα σενάριο. Ακριβώς όπως μια κινηματογραφική ταινία, έτσι και ένα κόμικς διηγείται μια ιστορία. Όσο καλύτερη και πρωτότυπη είναι η ιστορία, τόσο πιο πολλές πιθανότητες έχει και το κόμικς να γίνει επιτυχημένο.

Πολλοί δημιουργοί κόμικς γράφουν μόνοι τα σενάρια των ιστοριών τους, ενώ άλλοι συνεργάζονται με σεναριογράφους. Αν θέλετε να δημιουργήσετε ένα κόμικς αλλά δεν έχετε τα προσόντα για να γράψετε ένα σενάριο, σκεφθείτε μήπως κάποιος φίλος ή γνωστός σας μπορεί να σας βοηθήσει. Είναι σίγουρο πως, κοινοποιώντας το πρόβλημά σας στον ευρύτερο κύκλο των γνωριμιών σας, θα βρείτε σίγουρα το πρόσωπο που θα θελήσει να συνεργαστεί μαζί σας.

Η επιλογή του είδους της ιστορίας που θα διαλέξετε να εικονογραφήσετε είναι σίγουρα μια κρίσιμη υπόθεση. Αν σας γοητεύει η επιστημονική φαντασία προτιμήστε μια ιστορία αυτού του είδους. Αν η Ιστορία είναι μέσα στα ενδιαφέροντά σας, τότε ένα ιστορικό κόμικ είναι ότι πρέπει για σας. Ότι και να διαλέξετε πάντως να θυμάστε ότι, μια πρωτότυπη ιστορία και μια δημιουργική εικονογράφιση κάνουν ένα καλό κόμικ και όχι τόσο το είδος της ιστορίας.

Αν διαβάσει κανείς πολλές ιστορίες κόμικς θα διαπιστώσει σύντομα πως, στις περισσότερες από αυτές, έχουμε τη γνωστή αντιπαράθεση του καλού με το κακό. Συνήθως υπάρχει ένας «καλός» ήρωας ο οποίος προσπαθεί να ματαιώσει τα σχέδια και τις πράξεις των «κακών» αντιπάλων του. Πρόχειρο παράδειγμα ο Γαλάτης Αστεριξ εναντίον των κακών Ρωμαίων ή ο δημοφιλέστατος Μίκυ Μάους εναντίον της συμμορίας των Μαύρων Λύκων.

Υπάρχουν ωστόσο και άλλα σχήματα ιστοριών, όπως π.χ. οικολογικού ενδιαφέροντος ή αυτά που προβάλλουν τα προβλήματα μειονοτήτων (Ινδιάνων κλπ) τα οποία ξεφεύγουν τελείως από το σχήμα καλού-κακού που αναφέραμε πιο πάνω. Γενικότερα, θα λέγαμε πως η θεματολογία των ιστοριών κόμικς είναι απέραντη και περιορίζεται μόνο από τη φαντασία των συγγραφέων.





## Η προεργασία του σεναρίου

Ας υποθέσουμε λοιπόν ότι έχετε το σενάριο στα χέρια σας και θέλετε να το υλοποιήσετε στο κόμικ των ονείρων σας. Ποιο είναι το επόμενο βήμα; Αν και ο κάθε δημιουργός έχει την δική του μέθοδο για να εργάζεται, πιστεύουμε, κυρίως για τους φίλους αναγνώστες που ασχολούνται για πρώτη φορά με το είδος, πως η εφαρμογή μιας μεθοδολογίας θα τους διευκολύνει αρκετά.

Χωρίστε την ιστορία σας σε κεφάλαια και αποφασίστε σε πόσες σελίδες θα αναπτύξετε το κάθε κεφάλαιο. (Σε αυτό το σημείο όμως θα πρέπει να αναφέρουμε κάτι πολύ σημαντικό. Αν έχετε την πρόθεση να δημιουργήσετε ένα πολυσέλιδο κόμικ θα πρέπει να ξέρετε ότι ο συνολικός αριθμός των σελίδων του θα πρέπει να είναι πολλαπλάσιος του δεκαέξι. Δηλαδή ή τριάντα δύο ή σαράντα οκτώ σελίδες. Αυτό συμβαίνει επειδή απλά τα φύλλα χαρτιού όταν τυπωθούν και διπλωθούν δίνουν οκτώ ή δεκαέξι σελίδες.). Κατόπιν θα πρέπει να σχεδιάσετε πρόχειρα την κάθε σελίδα με τα καρέ της και μέσα σε κάθε καρέ να σχεδιάσετε, πάλι πρόχειρα, τις φιγούρες και να γράψετε τους διάλογους που θα περιέχει. Αν και πρόκειται για μια κουραστική διαδικασία, πιστέψτε με, θα σας διευκολύνει αφάνταστα στο στάδιο δημιουργίας του κόμικ, γιατί θα μπορείτε απερίσπαστος μετά να αφοσιωθείτε στο καλλιτεχνικό μέρος της δουλειάς.



## Η ΣΕΛΙΔΑ

Αυτό που αντικρίζει ο αναγνώστης ενός κόμικ, κάθε φορά, είναι μία σελίδα. Στην πραγματικότητα βλέπει δύο σελίδες, αλλά διαβάζει πρώτα την αριστερή και μετά τη δεξιά. Η σελίδα είναι ίσως το πιο σημαντικό δομικό στοιχείο ενός κόμικ. Γι' αυτό και ο σχεδιασμός της μορφής της πρέπει να απασχολήσει ιδιαίτερα το δημιουργό του κόμικ.

Στα πρώτα κόμικς οι σελίδες δεν είχαν καμιά πρωτοτυπία καθώς τα καρέ τους ήταν όλα τετράγωνα και μάλιστα είχαν ακριβώς το ίδιο σχήμα και μέγεθος. Αν και αυτός ο τρόπος διευκολύνει εξαιρετικά την ανάγνωση του κόμικ, εντούτοις δεν προσφέρει τίποτα στην αισθητική της σελίδας. Σύντομα, ανήσυχοι δημιουργοί, έσπασαν αυτή τη σύμβαση και άρχισαν να σχεδιάζουν σελίδες με καρέ διαφόρων σχημάτων και μεγεθών, δημιουργώντας εξαιρετικά οπτικά αποτελέσματα. Ωστόσο, σε ακραίες περιπτώσεις, πολλές από αυτές τις σελίδες, κάνουν δυσχερή την ανάγνωση του κόμικ.

Λαμβάνοντας υπόψη όλα τα ανωτέρω, γίνεται προφανές ότι το ζητούμενο είναι σελίδες σχεδιασμένες με πρωτοτυπία και αισθητική οι οποίες, όμως, θα διευκολύνουν την ανάγνωση του κόμικ.



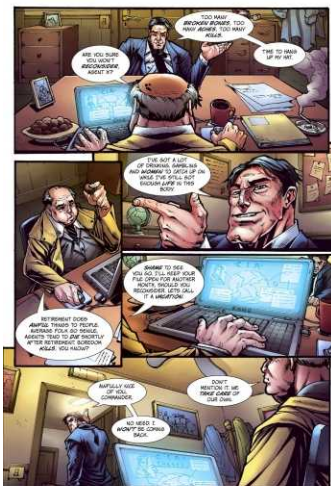




## TO KAPE

Καρέ ονομάζουμε το κάθε τετράγωνο που περιέχει μία εικόνα με τα κείμενά της. Ο αριθμός των καρέ που θα περιέχει μια σελίδα είναι, αποκλειστικά, επιλογή του δημιουργού. Όπως θα δείτε, από τα δείγματα που παραθέτουμε στις διπλανές σελίδες, μια σελίδα μπορεί να περιέχει από ένα καρέ μέχρι και δώδεκα.

Ένα καρέ μπορεί να έχει διάφορα σχήματα. Το πιο κοινό είναι το τετράγωνο αλλά υπάρχουν και τα καρέ με σχήμα κύκλου τα οποία προσθέτουν μία δραματικότητα στις σελίδες. Υπάρχουν ακόμα τα καρέ τα οποία δεν έχουν καθόλου περίγραμμα, αυτά με οβάλ σχήμα και τέλος τα καρέ σε σχήμα ρόμβου τα οποία τοποθετούνται συνήθως στο κέντρο της σελίδας.



## ΤΑ ΣΥΝΝΕΦΑΚΙΑ

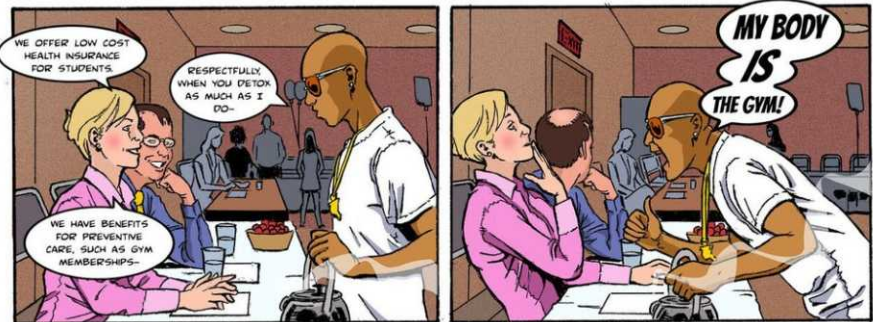
Λέγονται αλλιώς και μπαλόνια και είναι οι, συνήθως, λευκοί χώροι του καρέ όπου γράφονται οι διάλογοι των ηρώων καθώς και τα επεξηγηματικά κείμενα. Τα μπαλόνια των διαλόγων έχουν πάντα μια μακρόστενη κατάληξη η οποία υποδεικνύει το πρόσωπο που μιλάει. Όταν το μπαλόνι είναι κλειστό και αντί για μακρόστενη κατάληξη έχει μικρά κυκλάκια, αυτό σημαίνει πως ο χαρακτήρας σκέφτεται.

Προσπαθώντας να πρωτοτυπήσουν οι δημιουργοί, έχουν δώσει κατά καιρούς τα πιο παράξενα σχήματα στα συννεφάκια. Αυτό δεν είναι περιεργό αν λάβουμε υπόψη μας ότι τα συννεφάκια συμβάλλουν αποφασιστικά στο αισθητικό αποτέλεσμα της σελίδας.



## ΤΑ ΚΕΙΜΕΝΑ

Αναπόσπαστο στοιχείο των κόμικς είναι και τα κείμενα που γράφονται μέσα στα συννεφάκια. Ο τρόπος γραφής αυτών των κειμένων έχει γίνει αντικείμενο πειραματισμού εκ μέρους πολλών δημιουργών. Τα πρώτα χρόνια τα κείμενα ήταν χειρόγραφα και ήταν έργο, συνήθως, του σχεδιαστή, κάτι που σε μεγάλο ποσοστό συμβαίνει ακόμα και σήμερα. Στη συνέχεια, καθώς η τέχνη εξελισσόταν, δόθηκε μεγαλύτερη προσοχή και σε αυτό το στοιχείο των κόμικς. Άρχισαν να χρησιμοποιούνται τυπογραφικά στοιχεία τα οποία είναι σαφώς πιο ευανάγνωστα, το μειονέκτημά τους όμως είναι η έλλειψη της ζεστασιάς και της αμεσότητας που έχουν τα κείμενα που είναι γραμμένα με το χέρι. Η συνειδητοποίηση αυτής της διαφοράς οδήγησε στη δημιουργία επαγγελματιών οι οποίοι ασχολούνταν αποκλειστικά με το γράψιμο των κειμένων. Σε ορισμένες περιπτώσεις είχαμε τη δημιουργία κειμένων των οποίων ο τρόπος γραφής είχε υψηλή καλλιτεχνική αξία. Σήμερα, στην εποχή των computers, ο καλλιτέχνης έχει την ευχέρεια να διαλέξει ανάμεσα σε εκατοντάδες γραμματοσειρές, πολλές από τις οποίες προσομοιώνουν το χειρόγραφο γράψιμο



## Η ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΩΝ ΕΙΚΟΝΩΝ

Όσοι ασχολούνται με τη σχεδίαση, τη ζωγραφική γενικότερα, γνωρίζουν πολύ καλά το δέος που αισθάνεται ο καλλιτέχνης μπροστά στο λευκό χαρτί, τον άσπρο μουσαμά. Αυτοί που λένε όμως ότι η αρχή είναι το ήμισυ του παντός έχουν απόλυτο δίκιο. Μη φοβάστε λοιπόν το λευκό χαρτί. Ξεκινήστε και σύντομα δεν θα μπορείτε να σταματήσετε, μια και είναι γνωστό ότι η ενασχόληση με την τέχνη προσφέρει εσωτερική γαλήνη και ευδαιμονία. Η θέληση, ωστόσο, από μόνη της δεν αρκεί. Απαραίτητη προϋπόθεση για να ξεκινήσετε το σχεδιασμό ενός κόμικ είναι η προμήθεια των κατάλληλων υλικών. Ποια είναι όμως τα κατάλληλα υλικά; Αυτά με τα οποία νοιώθετε εσείς ότι μπορείτε να έχετε καλύτερο αποτέλεσμα. Έχουν δημιουργηθεί υπέροχα κόμικς στο παρελθόν με τη χρήση μόνο ενός απλού μολυβιού. Εξετάζοντας όμως ιστορικά το θέμα θα πρέπει να πούμε ότι η συντριπτική πλειοψηφία των κόμικς έχει σχεδιαστεί με τη χρήση σινικής μελάνης, ένα υλικό αναντικατάστατο που χρησιμοποιείται ευρύτατα και σήμερα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη σινική μελάνη με πενάκι, λεπτό πινέλο και ραπιντογκράφ. Κάθε ένα από αυτά τα εργαλεία θα δώσει και διαφορετική υφή στα σχέδιά σας.

Είναι σημαντικό να πούμε ότι, στο παρελθόν, στην περίπτωση των έγχρωμων κόμικς, τα σχέδια με σινική μελάνη σχεδιάζονταν σε άλλο χαρτί και σε άλλο τα χρώματα. Αυτό υπαγορευόταν από τεχνικούς λόγους, επειδή το μαύρο χρώμα έπρεπε να φωτογραφηθεί και να τυπωθεί ξεχωριστά από τα άλλα χρώματα, για λόγους καλύτερης ευκρίνειας και ποιότητας των εικόνων.

Καθώς τα κόμικς έγιναν βιομηχανικό προϊόν, οι αρμοδιότητες ξεχώρισαν και υπήρχαν εξειδικευμένοι άνθρωποι οι οποίοι ασχολούνταν μόνο με το χρωματισμό των εικόνων.

Ωστόσο τη διαφορά πάντα την κάνουν οι εμπνευσμένοι δημιουργοί.

Κάποιοι αντιλήφθηκαν γρήγορα ότι τα κόμικς μπορούν να γίνουν ένα δυναμικό εικαστικό προϊόν. Επιστρατεύτηκαν λοιπόν οι τέμπερες, τα χρώματα λαδιού και ότι άλλο υλικό μπορεί να φανταστεί κανείς.

Το αποτέλεσμα ήταν η δημιουργία κόμικς τα οποία αντικρίζοντάς τα κανείς, μένει με το στόμα ανοιχτό μπροστά στην τελειότητα της έμπνευσης αλλά και της εκτέλεσης του καλλιτέχνη.





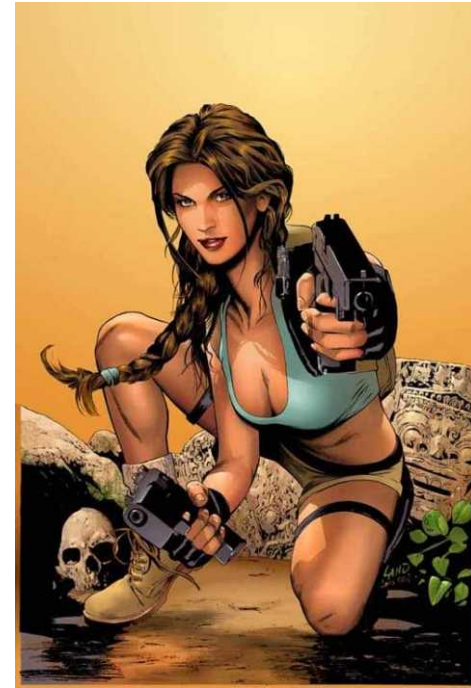
## ΤΑ ΥΛΙΚΑ

Ξεκινώντας από το χαρτί, θα πρέπει να πούμε ότι το **Σέλλερ ματ** των 200 gr. είναι ένα χαρτί το οποίο θα σας καλύψει στις περισσότερες των περιπτώσεων. Έχει τέτοια υφή ώστε μπορεί κανείς να σχεδιάσει επάνω του με απλό μολύβι, με σινική μελάνη (πενάκι ή ραπιντογκράφ), αλλά και με χρώματα νερού. Το ίδιο χαρτί υπάρχει και σε γυαλιστερό, για σχεδίαση μόνο με σινική μελάνη. Ωστόσο στην αγορά υπάρχει πληθώρα χαρτιών και με μια μικρή έρευνα θα ανακαλύψετε σίγουρα το χαρτί που σας ταιριάζει.

Απαραίτητο είναι ένα μηχανικό μολύβι για το σχεδιασμό των εικόνων σας με μύτες **HB** για μαλακές γραμμές ή μύτες **3H** για σκληρές γραμμές. Μη ξεχάσετε να προμηθευτείτε και την ειδική ξύστρα.

Αν πρόκειται να χρησιμοποιήσετε χρώματα θα πρέπει να εφοδιαστείτε με τα κατάλληλα πινέλα. Στα ειδικά καταστήματα θα βρείτε πινέλα κατάλληλα για κάθε είδους εργασία, σε πληθώρα ποιοτήτων και τιμών. Μια σειρά πινέλων από το **No 0** μέχρι το **No 7** θα σας καλύψει επαρκώς σε κάθε περίπτωση.

Οι τέμπρες και οι ακουαρέλες είναι τα συνήθη χρωματικά υλικά, ενώ μεγάλη εφαρμογή έχουν τα κραγιόνια και οι μαρκαδόροι. Τα τελευταία χρόνια βέβαια, χρησιμοποιείται ευρύτατα ο υπολογιστής για τη χρωματική επεξεργασία των εικόνων και, κατ' επέκταση, των κόμικς, αλλά λόγω της πολυπλοκότητας του θέματος θα αφιερώσουμε ένα ολόκληρο κεφάλαιο σε αυτήν την τεχνική.

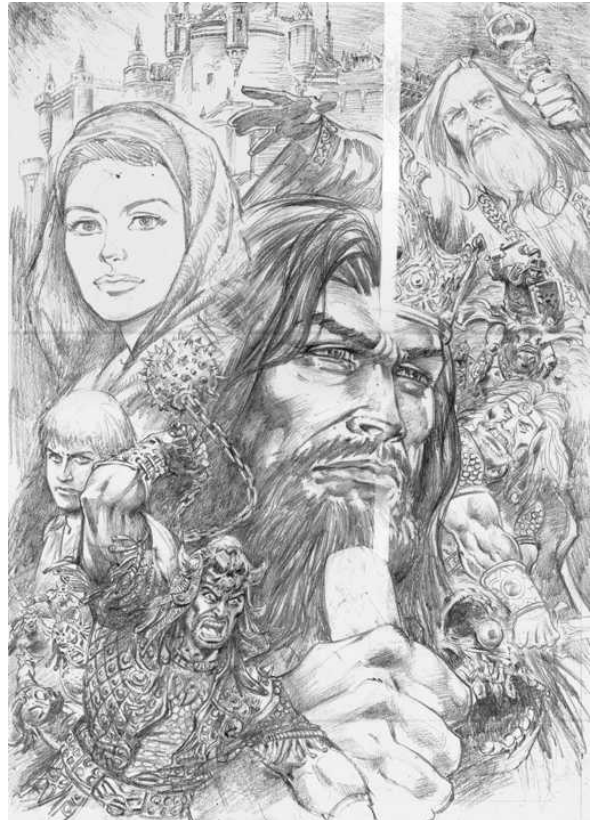


## ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΜΕ ΜΟΛΥΒΙ

Αν και σήμερα το χρώμα έχει επικρατήσει στη ζωή μας, ωστόσο, δεν έχουν πάψει ορισμένα παραδοσιακά υλικά, όχι μόνο να χρησιμοποιούνται ευρύτατα, αλλά και να μην έχουν χάσει τίποτα από τη γοητεία τους. Ένα από αυτά είναι και το κοινό μολύβι. Κάποιος που θα το χρησιμοποιήσει με υπομονή αλλά και γνώση θα ανταμειφθεί πλουσιοπάροχα.

Με τη χρήση του μολυβιού μπορεί κανείς να δημιουργήσει άπειρες διαβαθμίσεις τόνων και να αποδώσει από το πιο βαθύ μαύρο μέχρι το ανοιχτότερο γκρι. Μ' αυτό τον τρόπο μπορούν να αποδοθούν όχι μόνο όλες οι σκιές μιας εικόνας, αλλά και η ιδιαίτερη υφή κάθε αντικειμένου (ξύλο, ύφασμα κλπ.).

Για αυτού του είδους τη σχεδίαση προτείνεται ένα λείο χαρτί και ένα αρκετά μαλακό μολύβι.





## ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΜΕ ΣΙΝΙΚΗ ΜΕΛΑΝΗ

Όπως έχουμε ήδη προαναφέρει με σινική μελάνη δημιουργείται η συντριπτική πλειοψηφία των κόμικς. Είναι ένα υλικό που δίνει πεντακάθαρα και σαφή περιγράμματα ενώ στις σκιές μπορεί κανείς να πετύχει 100% μαύρο. Προσφέρει μεγάλη ευελιξία στο σχεδιαστή ο οποίος, με τις κατάλληλες τεχνικές, μπορεί να αποδώσει με απόλυτη ακρίβεια αυτό που έχει στο μυαλό του.

Στο εμπόριο κυκλοφορούν ειδικά πενάκια για σχεδίαση με σινική μελάνη, τα οποία, ανάλογα με την πίεση που εξασκούμε, σχεδιάζουν λεπτή ή παχύτερη γραμμή, γεγονός που δίνει μια ιδιαίτερη ζωντάνια στο σχέδιο. Για πιο ελεγχόμενη γραμμή σχεδίασης θα χρησιμοποιήσουμε ραπιντογκράφ. Το μέγεθος μύτης **0,30** είναι το πιο δημοφιλές, αλλά θα πρέπει να πειραματιστείτε και με άλλα μεγέθη για να βρείτε αυτό που σας ταιριάζει.

Τέλος, για πιο ελεύθερη σχεδίαση, η οποία όμως προϋποθέτει μεγάλη σχεδιαστική δεινότητα, χρησιμοποιείται ένα λεπτό πινέλο, το οποίο, αμέσως μετά τη χρήση θα πρέπει να το ξεπλένετε καλά για να μη ξεραίνεται η σινική μελάνη επάνω του.



## ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΜΕ ΣΙΝΙΚΗ ΜΕΛΑΝΗ ΚΑΙ ΧΡΩΜΑ

Μέχρι πρότινος, ο πιο δημοφιλής τρόπος δημιουργίας κόμικς. Αν εξαιρέσουμε τη μέθοδο που έχουμε ήδη αναφέρει, δηλαδή σε άλλο χαρτί τη σχεδίαση των περιγραμμάτων με σινική μελάνη και σε άλλο χαρτί τα χρώματα, γίνεται εύκολα αντιληπτό ότι ο ιδανικός συνδυασμός σινικής μελάνης και χρωμάτων στο ίδιο χαρτί, προϋποθέτει τη χρήση χρωμάτων τα οποία δεν θα καλύπτουν τη σινική μελάνη. Τέτοια χρώματα είναι οι **εκολίνες**, οι οποίες κυκλοφορούν σε υγρή μορφή, είναι υδατοδιαλυτές και δεν επικαλύπτουν τη σινική μελάνη. Επιπροσθέτως οι εκολίνες μπορούν να χρησιμοποιηθούν και με αερογράφο, ένα σχεδιαστικό όργανο με το οποίο μπορεί κανείς να πετύχει εκπληκτικά αποτελέσματα, αρκετά δύσκολο όμως στη χρήση.





## Η ΧΡΗΣΗ COMPUTER

Είναι γνωστό πια ότι οι computers έχουν κυριαρχήσει σχεδόν σε όλους τους τομείς της σύγχρονης ζωής, με σχεδόν πλήρη επικράτηση στους επαγγελματικούς χώρους. Ένας από τους τομείς ο οποίος, όχι απλώς επηρεάστηκε, αλλά σημειώθηκαν κοσμογονικές αλλαγές, είναι αυτός των γραφικών τεχνών. Και ένα ολόκληρο επάγγελμα, αυτό του γραφίστα, το οποίο παλαιότερα απαιτούσε μεγάλη δεξιοτεχνία εκ μέρους του επαγγελματία, πέρασε αυτούσιο στη δικαιοδοσία των computers, με αποτέλεσμα, όσοι παλιοί γραφίστες δεν μπόρεσαν να προσαρμοστούν στη νέα εποχή, να βρεθούν εκτός επαγγέλματος.

Είναι φυσικό λοιπόν ότι και τα κόμικς, σαν ένας κλάδος των γραφικών τεχνών, επηρεάστηκαν και αυτά από τις άπειρες δυνατότητες που προσφέρουν τα σχετικά προγράμματα των computers. Θα πρέπει πάντως να επισημάνουμε ότι σε καμία περίπτωση, κανένα μηχάνημα, δεν μπορεί να αντικαταστήσει την ποιότητα του ανθρώπινου χεριού. Κανένα πρόγραμμα computer δεν θα σχεδιάσει αντί για εσάς, απλώς θα σας βοηθήσει να κάνετε κάποια πράγματα καλύτερα, πιο εύκολα και γρηγορότερα απ' ό,τι αν τα κάνατε με το χέρι.

Μιλώντας ειδικότερα, θα λέγαμε ότι η πραγματική επανάσταση σημειώθηκε στον τομέα του χρωματισμού των εικόνων. Ξαφνικά, χωρίς χρώματα σε σωληνάρια, χωρίς νερά και πινέλα, μπορούσε κανείς να χρωματίσει τις εικόνες του, όμορφα και γρήγορα και σε πολλές περιπτώσεις με πολύ καλύτερο αποτέλεσμα από πριν.

Ας ξεκινήσουμε λοιπόν την περιήγησή μας σ' αυτόν το μαγευτικό τομέα και είμαι σίγουρος ότι, όσοι δεν έχετε μέχρι τώρα ασχοληθεί με το αντικείμενο, θα ανακαλύψετε καινούριους δρόμους.





Τα προγράμματα των computers με τα οποία μπορούμε να δουλέψουμε ονομάζονται **προγράμματα επεξεργασίας εικόνας** και τα γνωστότερα από αυτά είναι το **Photoshop**, το **Photopaint** και το **Paintshop**. Αν και το περιβάλλον εργασίας τους είναι διαφορετικό, στην ουσία κάνουν τα ίδια περίπου πράγματα, και είναι προσωπικό θέμα του καθενός ποιο θα προτιμήσει. Τα δύο πρώτα είναι επαγγελματικά προγράμματα με πάρα πολλές δυνατότητες, ενώ το Paintshop είναι πιο «ελαφρύ», αλλά και πολύ πιο φθηνό.

Απαραίτητο επίσης είναι και ένα σκάνερ για να εισάγετε τα σχέδια σας μέσα στο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας.

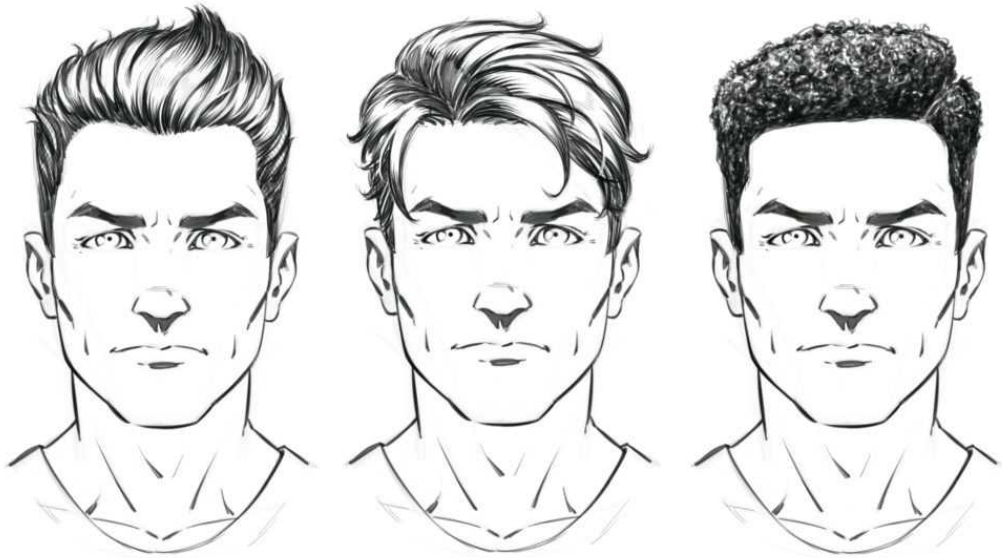
Ας υποθέσουμε λοιπόν ότι έχετε σχεδιάσει με σινική μελάνη μία εικόνα την οποία θέλετε να χρωματίσετε με το computer. Τοποθετείτε το σχέδιο σας στο τζάμι του σκάνερ και ορίζετε ανάλυση σκαναρίσματος 300 dpi το λιγότερο. Μπορείτε να ορίσετε και υψηλότερη ανάλυση αλλά αυτό θα έχει σαν συνέπεια να μεγαλώσει πολύ το αρχείο σας. Όσο πιο μεγάλο είναι ένα αρχείο, τόσο πιο δύσκολα το επεξεργάζεται ο υπολογιστής. Εφ' όσον έχετε ανοίξει το σκάνερ μέσω κάποιου προγράμματος επεξεργασίας\* πολύ σύντομα η εικόνα σας θα εμφανιστεί στην οθόνη του υπολογιστή σας.

Μια πολύ σημαντική δυνατότητα που προσφέρουν αυτά τα προγράμματα είναι οι λεγόμενες **μάσκες**. Με απλά λόγια, μπορούμε να επιλέξουμε όποια περιοχή του σχεδίου μας θέλουμε και να χρωματίσουμε ή να επεξεργαστούμε μόνο αυτή, χωρίς να επηρεάζεται καμία άλλη περιοχή του σχεδίου. Αυτή τη συναρπαστική δυνατότητα μας τη δίνει το εργαλείο **magic wand**\*. Έχοντας επιλέξει το magic wand χτυπάμε με το αριστερό πλήκτρο του «ποντικιού» μας μέσα σε μια κλειστή περιοχή του σχεδίου μας και αμέσως ένα διακοπτόμενο περίγραμμα σχηματίζεται γύρω από αυτή την περιοχή. Αυτό σημαίνει πως η περιοχή είναι επιλεγμένη και μπορούμε να την επεξεργαστούμε. Τα προγράμματα επεξεργασίας εικόνας μας προσφέρουν ένα πλήθος από εργαλεία ζωγραφικής, όπως πινέλο, αερογράφο, μαρκαδόρο, κραγιόνια και πολλά άλλα, με τα οποία μπορούμε να χρωματίσουμε την εικόνα μας όπως ακριβώς επιθυμούμε. Τα παραδείγματα που παραθέτουμε στις επόμενες σελίδες θα σας δώσουν μια μικρή ιδέα για τις άπειρες δυνατότητες αυτής της μεθόδου.

Ο περιορισμένος χώρος αυτού του βιβλίου δεν μας δίνει τη δυνατότητα να επεκταθούμε περισσότερο σε αυτό το συναρπαστικό θέμα, αλλά οι φίλοι αναγνώστες που ενδιαφέρονται, μπορούν να βρουν στα βιβλιοπωλεία πάρα πολλά βιβλία τα οποία περιγράφουν εκτενώς τις δυνατότητες των προγραμμάτων επεξεργασίας εικόνας.







Στις επόμενες σελίδες θα βρείτε αρκετά δείγματα για να πειραματιστείτε ελεύθερα.



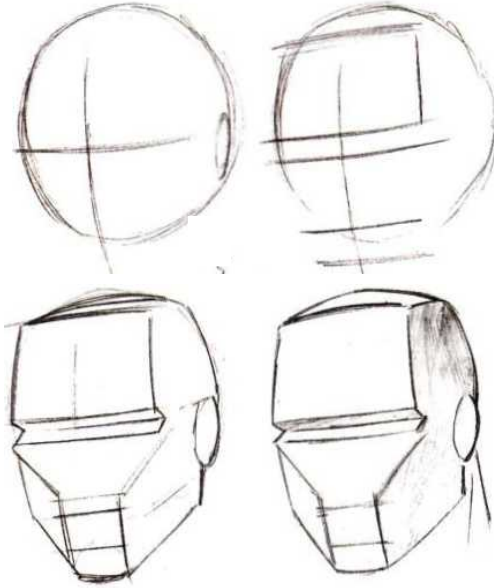
Θεωρούμε πως η πρακτική άσκηση είναι το άλφα και το ωμέγα για να αποκτήσει κάποιος την ευχέρεια στο σχέδιο, τις κινήσεις και τις εκφράσεις των διαφόρων ηρώων.

Μην αντιγράψετε αλλά πειραματιστείτε με δικά σας σχέδια και σιγά σιγά θα αποκτήσετε την απαιτούμενη ευχέρια.

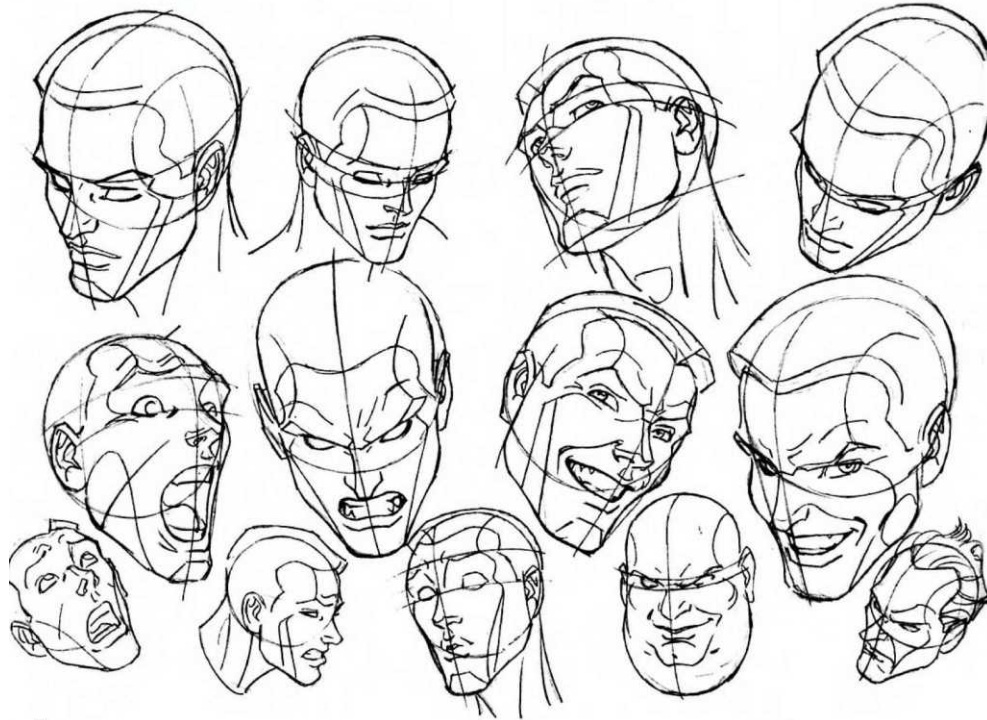
Καλη επιτυχία

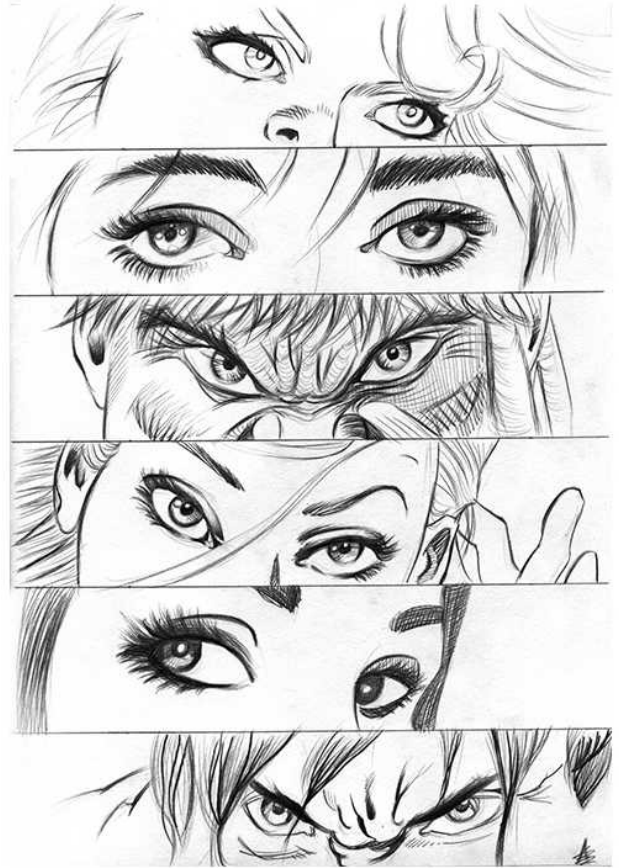
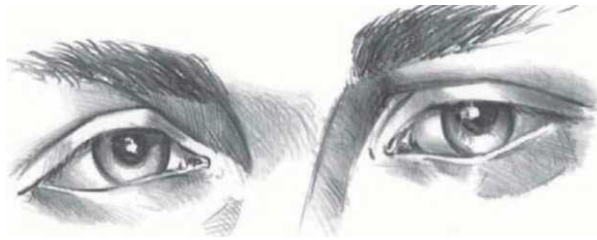
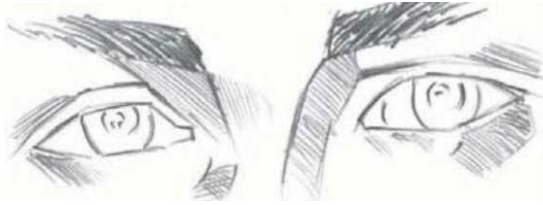
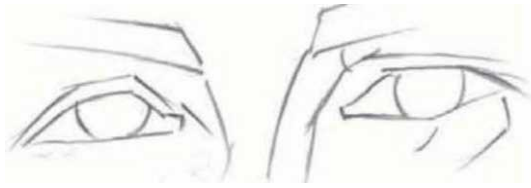
1

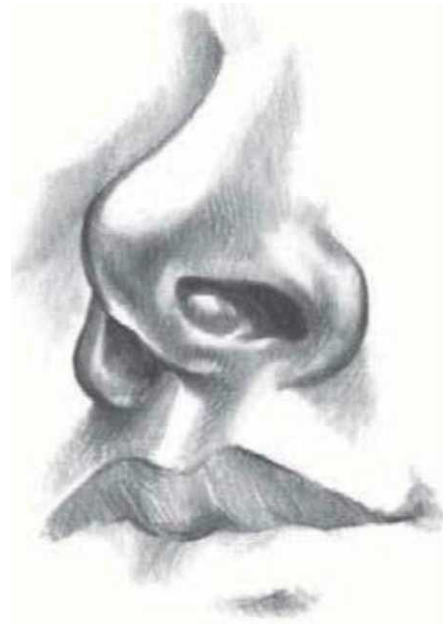
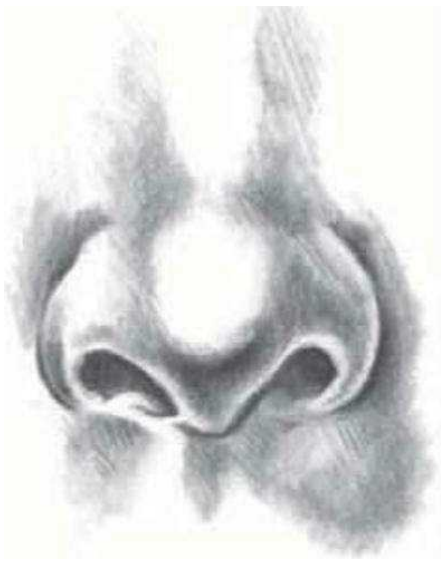
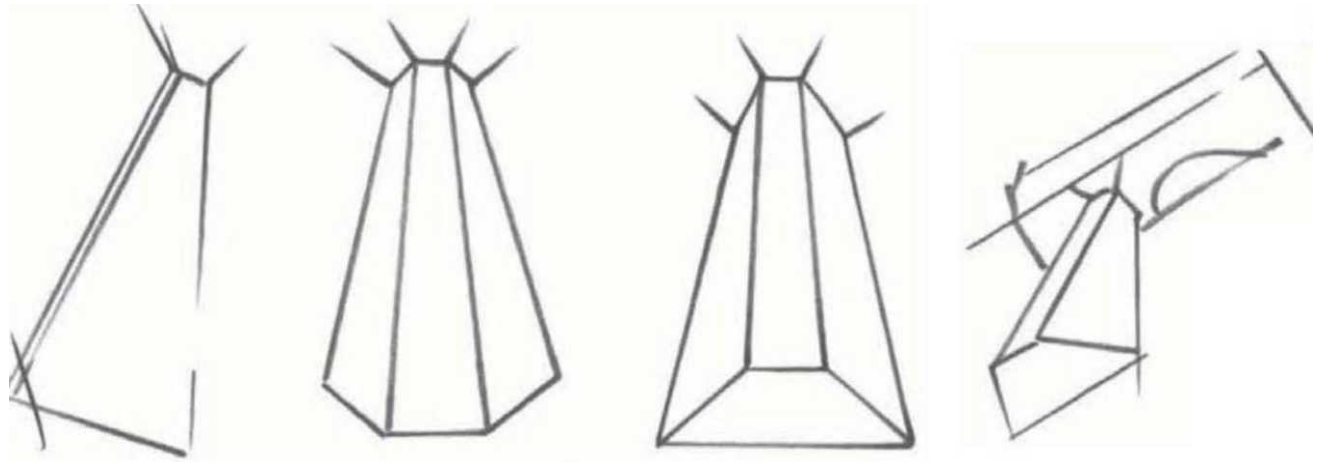
2

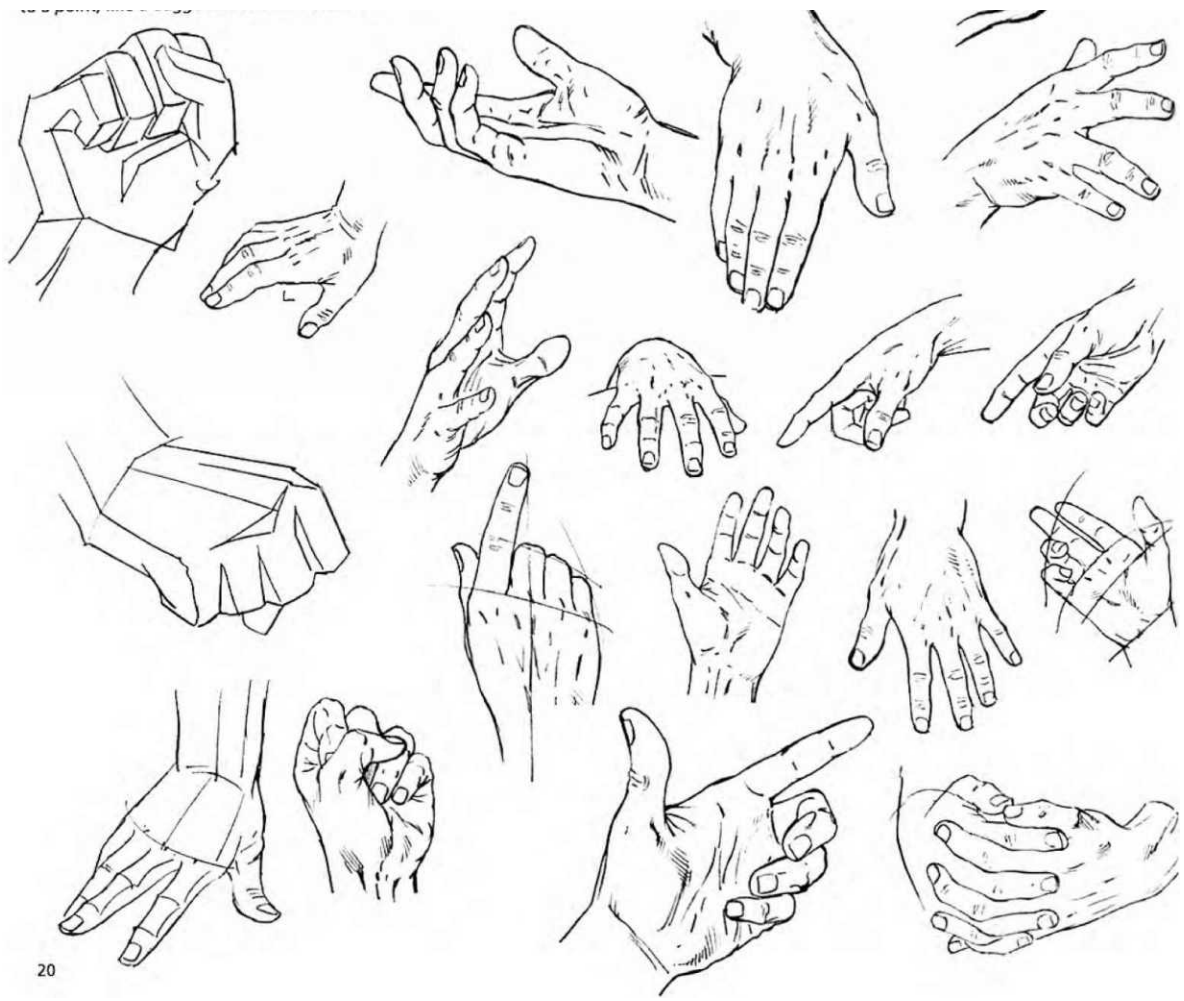


5



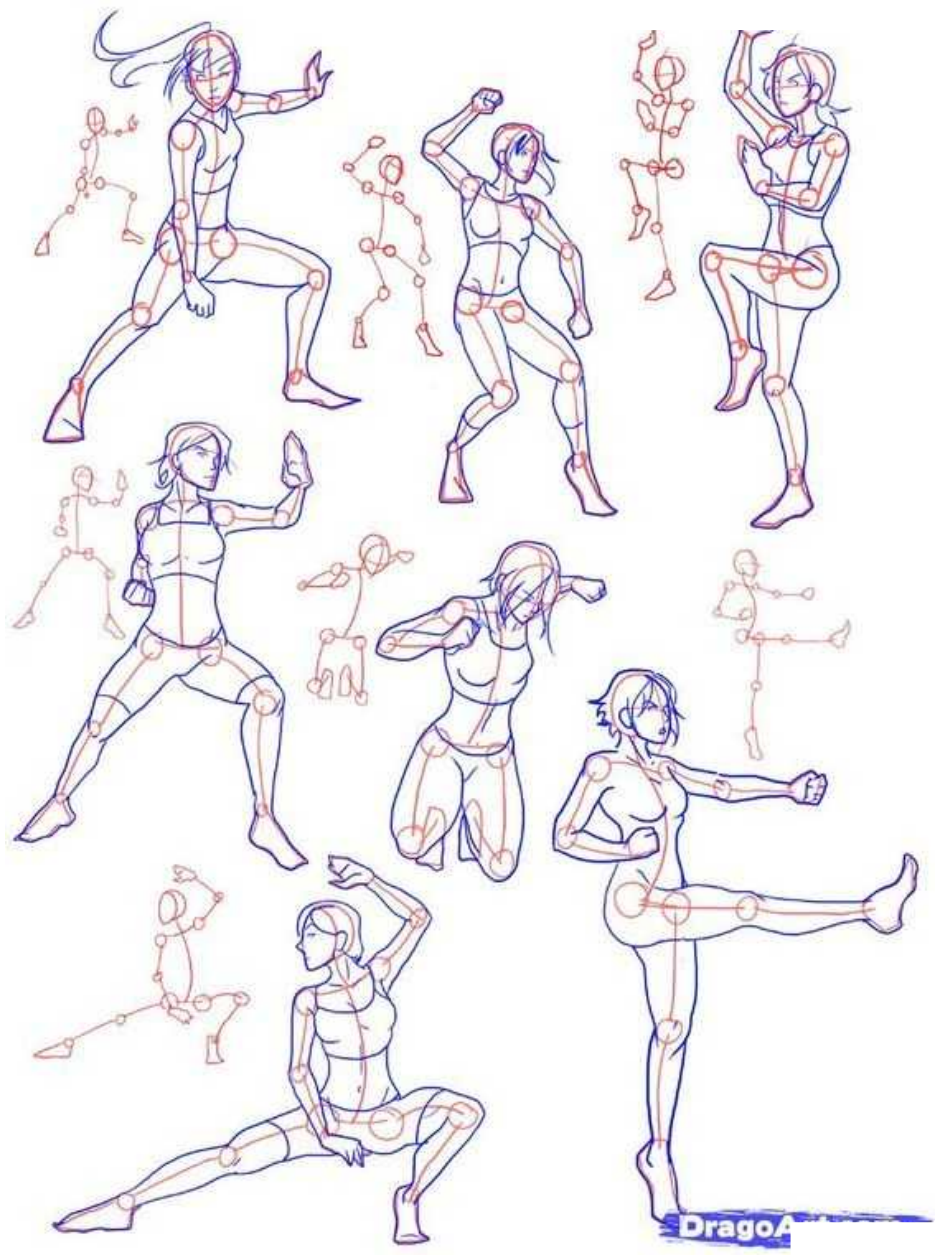






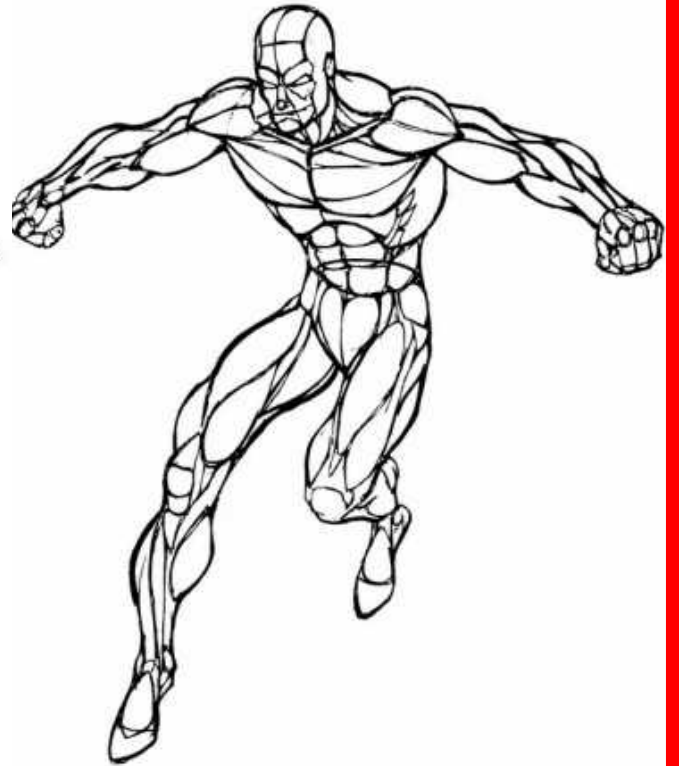
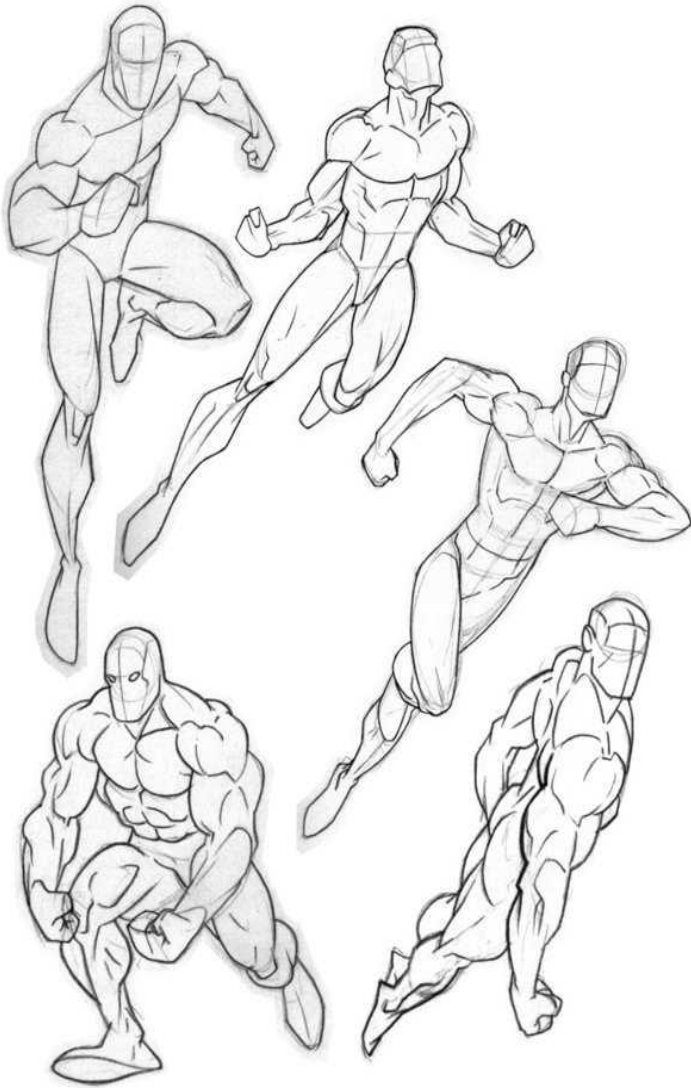


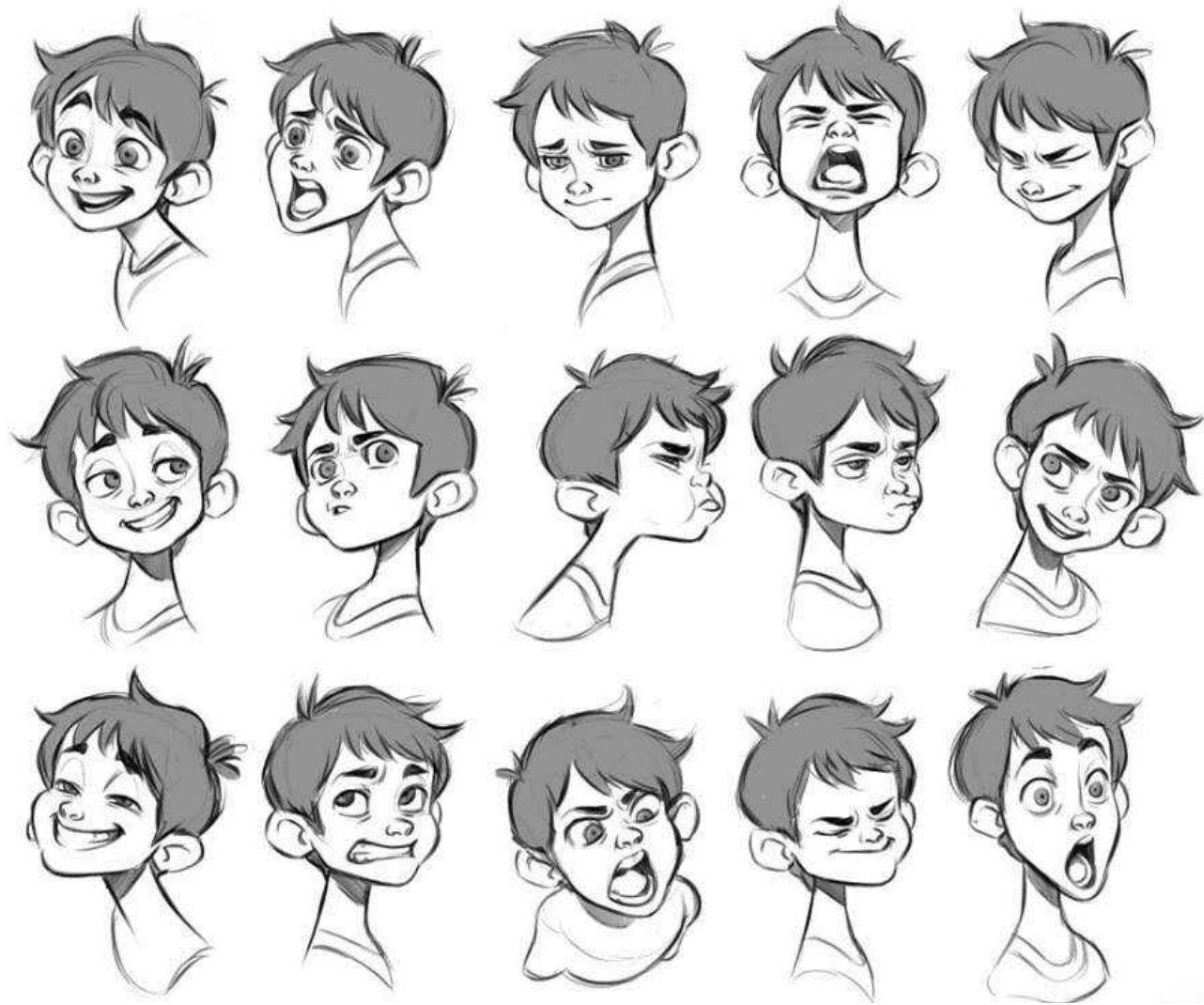




DragoA











Ο Πανος Παχνελης ειναι γραφιστας και εικονογραφος παιδικων -και οχι μονο-βιβλιων.

Συνεργαστηκε επι σειρα ετων με τον εκδοτικο οικο Καμπανα καθως και με αλλους εκδοτικους οικους.

Υπηρξε επι πολλα χρονια καλλιτεχνικος διευθυντης του περιοδικου κομικ Σπαιντερμαν.

Εικονογραφησε και εξεδωσε το περιοδικο κομικ Ελ Τζο.

Ζει και εργαζεται στην Αθηνα.

