

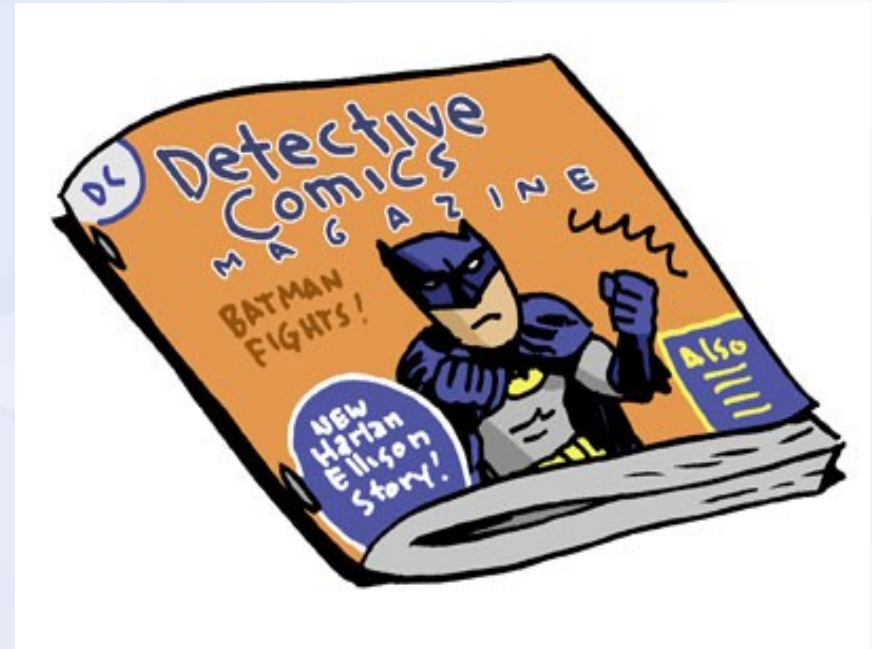
Σχεδιασμός και ανάπτυξη εικονογραφημένων ιστοριών με τη βοήθεια ελεύθερου λογισμικού επεξεργασίας εικόνων

Ι. Πετρολιάγκης, Ν. Ευκολίδης,
Dr Γ. Φραγκούλης, Dr Ing. Π. Κυράτσης

Ακαδημαϊκή Κοινότητα Ανοικτού Λογισμικού Δυτικής Μακεδονίας
www.acoswm.gr

Περιεχόμενα

- Εισαγωγή
- Ιστορία και προέλευση των comics
- Βασικές λειτουργίες του προγράμματος σχεδίασης GIMP.org
- Παρουσίαση του πρώτου project
- Παρουσίαση του δεύτερου project
- Συμπεράσματα



Εισαγωγή

Η τέχνη των κινουμένων σχεδίων και των εικονογραφημένων ιστοριών είναι μια τέχνη που έχουν λατρέψει εκατομμύρια θεατών και αναγνωστών τα τελευταία εκατόν είκοσι χρόνια, με αποκορύφωση την δεκαετία που διανύουμε.

Σκοπός της παρούσας παρουσίασης είναι η προώθηση της δημιουργίας τέτοιων γραφιστικών πονημάτων, χρησιμοποιώντας ελεύθερο λογισμικό επεξεργασίας εικόνας (π.χ. GIMP.ORG).

Πρόκειται να περιγραφούν δύο διαφορετικές τεχνοτροπίες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν, ώστε να επιτευχθεί η δημιουργία ενός υψηλής ποιότητας παραμυθιού ή κόμικ.

Ιστορία και προέλευση των comics

Τα κόμικς, που είναι γνωστά και ως **ένατη τέχνη**, είναι μια μορφή οπτικής τέχνης που αποτελείται από εικόνες, που συνήθως συνδυάζονται με κείμενο, το οποίο συχνά βρίσκεται σε συννεφάκια κειμένου ή λεζάντες.

Ενώ αρχικά χρησιμοποιήθηκαν για να εικονογραφηθούν **καρικατούρες** και για να διασκεδάσουν με απλές και συνηθισμένες ιστορίες, έχουν πλέον εξελιχτεί σε μία μορφή τέχνης, με πολλά **υποείδη**.

Ιστορία και προέλευση των comics

Τα πιο συνηθισμένα είδη κόμικς είναι τα **κόμικς στριπ** σε εφημερίδες και περιοδικά, όπου μια μικρή ιστορία ξετυλίγεται μέσα σε τρία ή τέσσερα καρέ και οι μεγαλύτερες ιστορίες σε ειδικά περιοδικά, εικονογραφημένες νουβέλλες και άλμπουμ, γνωστές απλά σαν κόμικς ή βιβλία κόμικς.

Αναλόγως το πως ορίζει κανείς τα κόμικς, οι ρίζες τους μπορούν να αναζητηθούν στο 15ο αιώνα ή ακόμα και στα Αιγυπτιακά ιερογλυφικά. Παρόλα αυτά, η σημερινή μορφή τους εμφανίστηκε στα τέλη του 19ου αιώνα. Τα κόμικς γνώρισαν μεγάλη ανάπτυξη στις πρώτες δεκαετίες του εικοστού αιώνα στην Αμερική, κυρίως από τις ιστορίες με υπερήρωες εταιριών.

Βασικές λειτουργίες του GIMP

Οι εντολές και τα εργαλεία που χρησιμοποιούμε στο πρόγραμμα είναι φτιαγμένα έτσι ώστε να μην χρειάζονται ειδικές γνώσεις για την επίτευξη του αποτελέσματος που θέλουμε.

Και στις δύο τεχνοτροπίες που παρουσιάζονται βήμα-βήμα, τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται είναι σχετικά απλά (πινέλα χρωματισμού, επιλογές με χρήση πολλαπλών σημείων και πινέλα διαβάθμισης φωτός και τόνων).



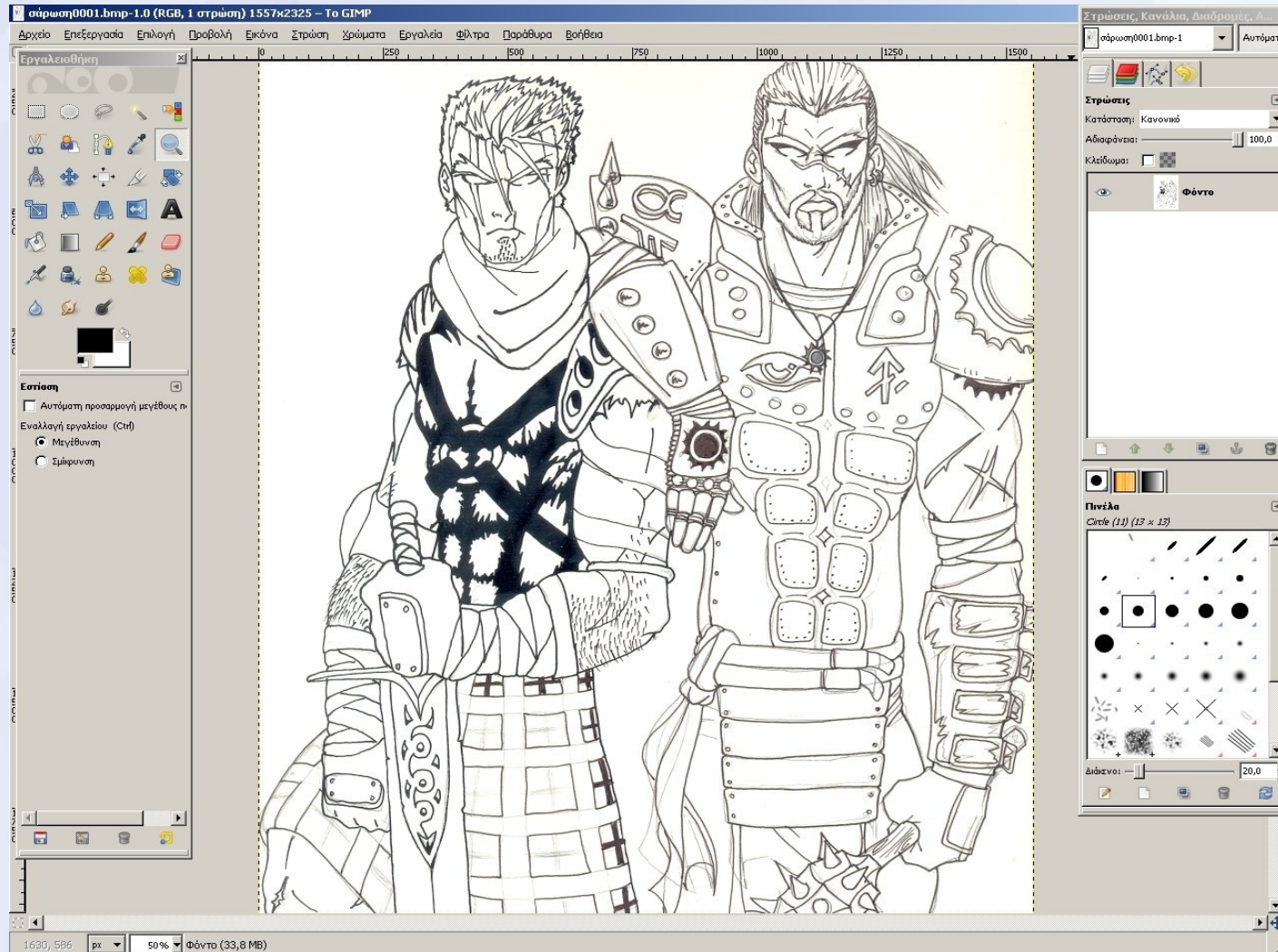
Παρουσίαση σχεδιασμού 1

Η παραδοσιακή τεχνοτροπία:

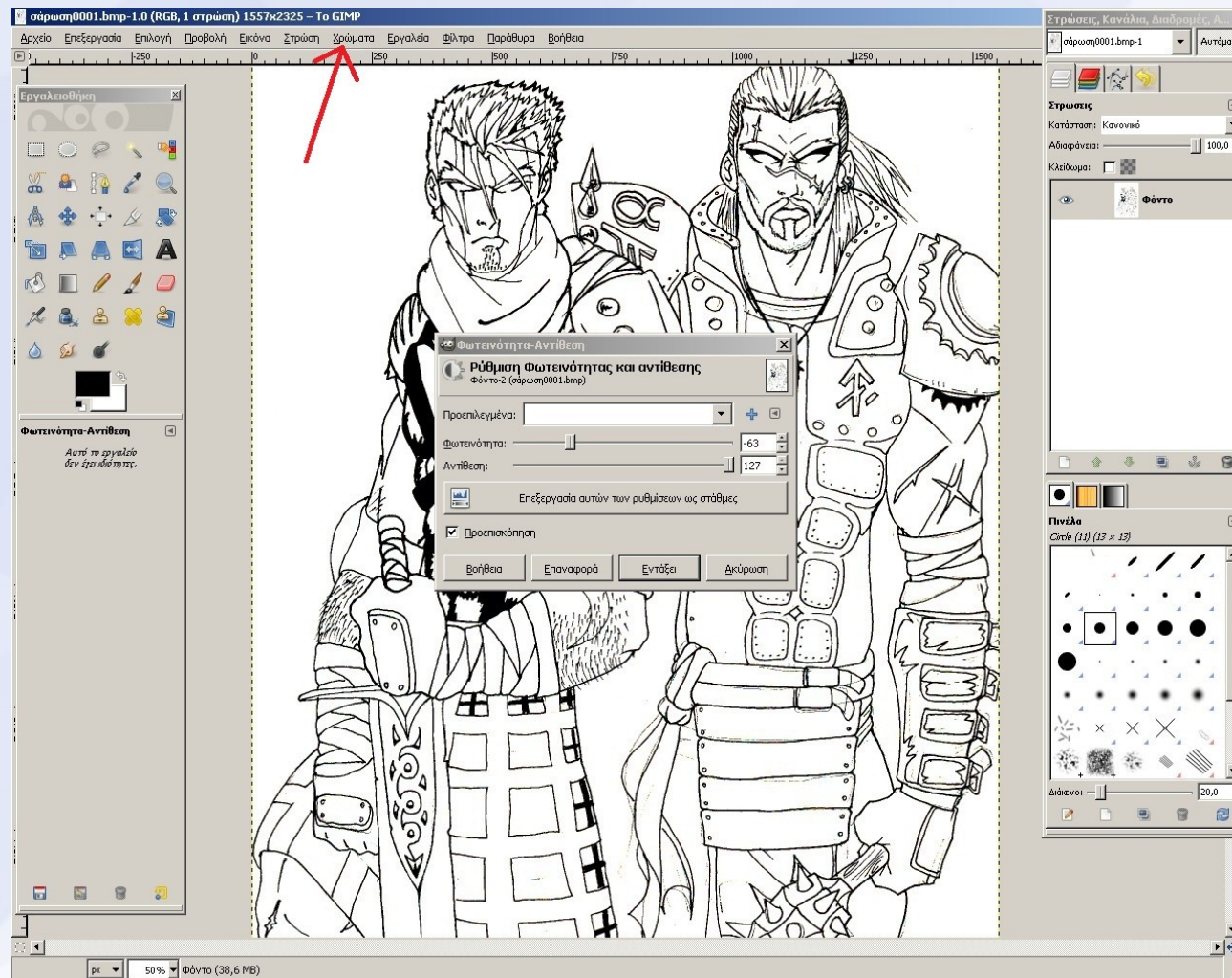
- τα σκίτσα που δημιουργήθηκαν χειροκίνητα με μολύβι,
- περάστηκαν με ένα στρώμα από μελάνι,
- με την χρήση ενός scanner, τα μελανωμένα σκίτσα εισάγονται στον Η/Υ
- ολοκληρώθηκε η επεξεργασία της εικόνας με χρώματα.



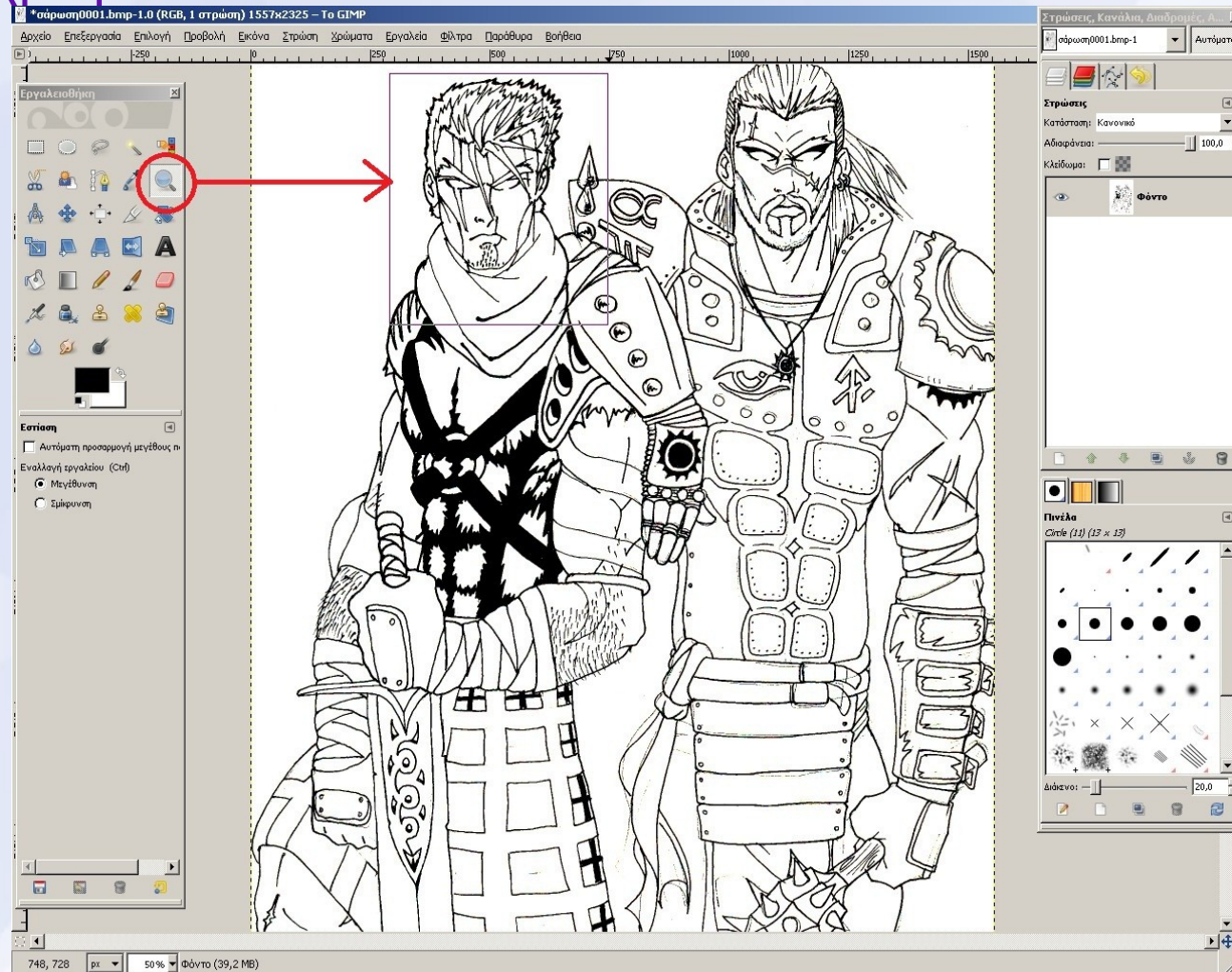
- Άνοιγμα σκαναρισμένης εικόνας.
- Η εικόνα μας είναι τοποθετημένη στο κέντρο του χώρου εργασίας για μεγαλύτερη ευκολία.



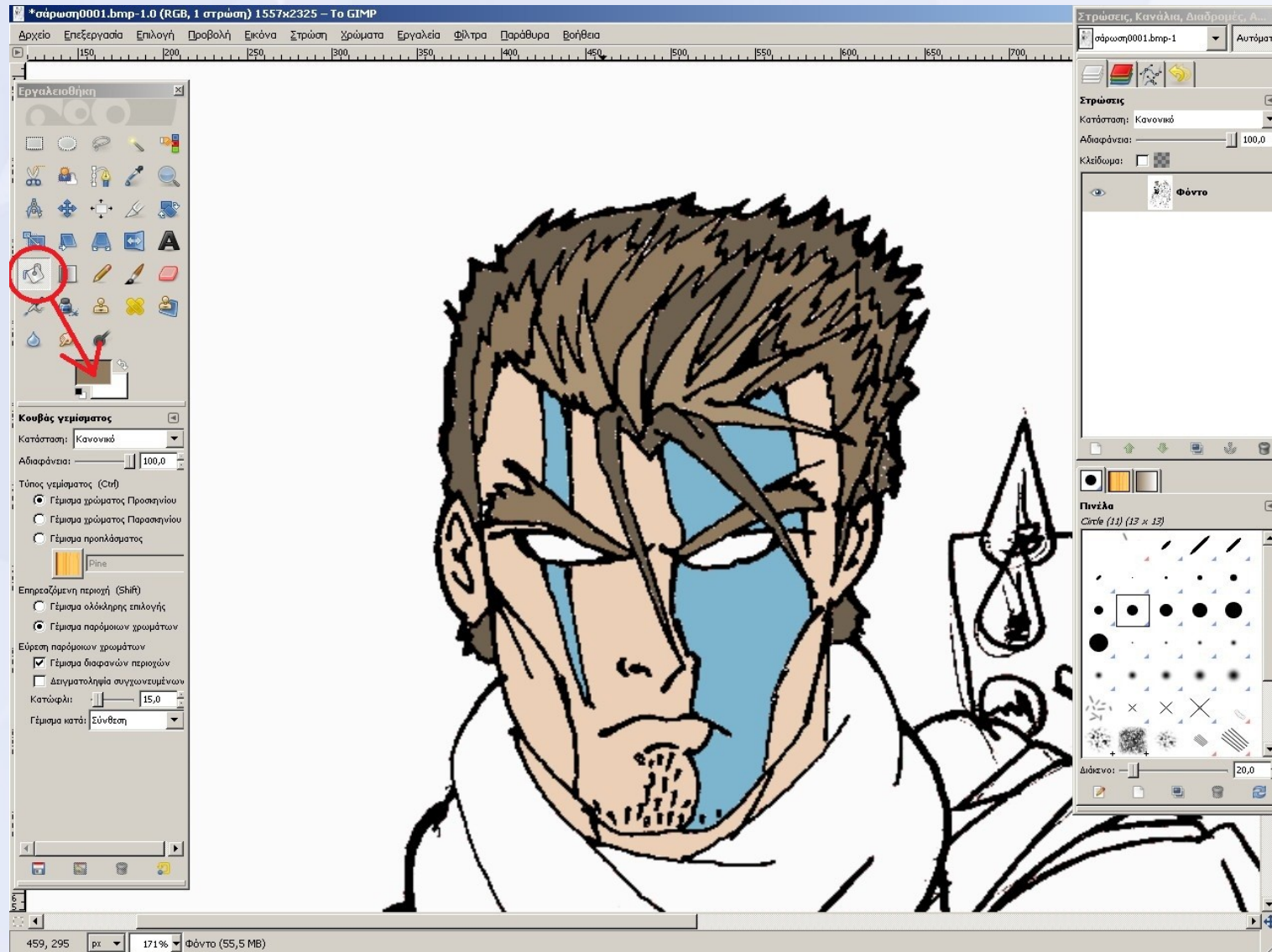
- Ρυθμίζουμε την φωτεινότητα και την αντίθεση της εικόνας για να εξαφανιστούν τυχόν υπολείμματα από μολύβι.
- Μας απομένει ένα ασπρόμαυρο σχέδιο.



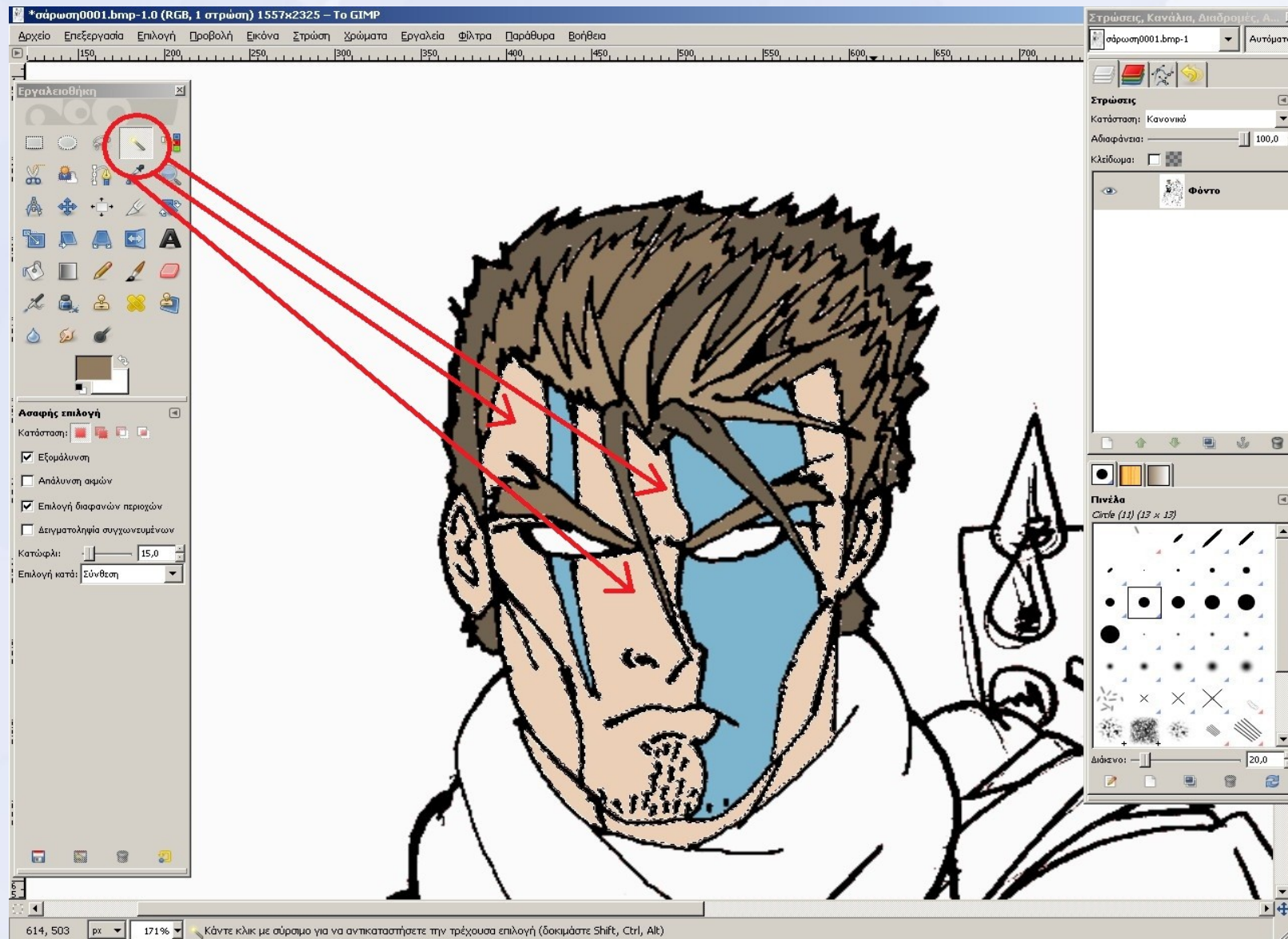
- Εργαλείο μεγέθυνσης.
- Εργαλείο γεμίσματος επιφάνειας με χρώμα.
- Παλέτα χρωμάτων.



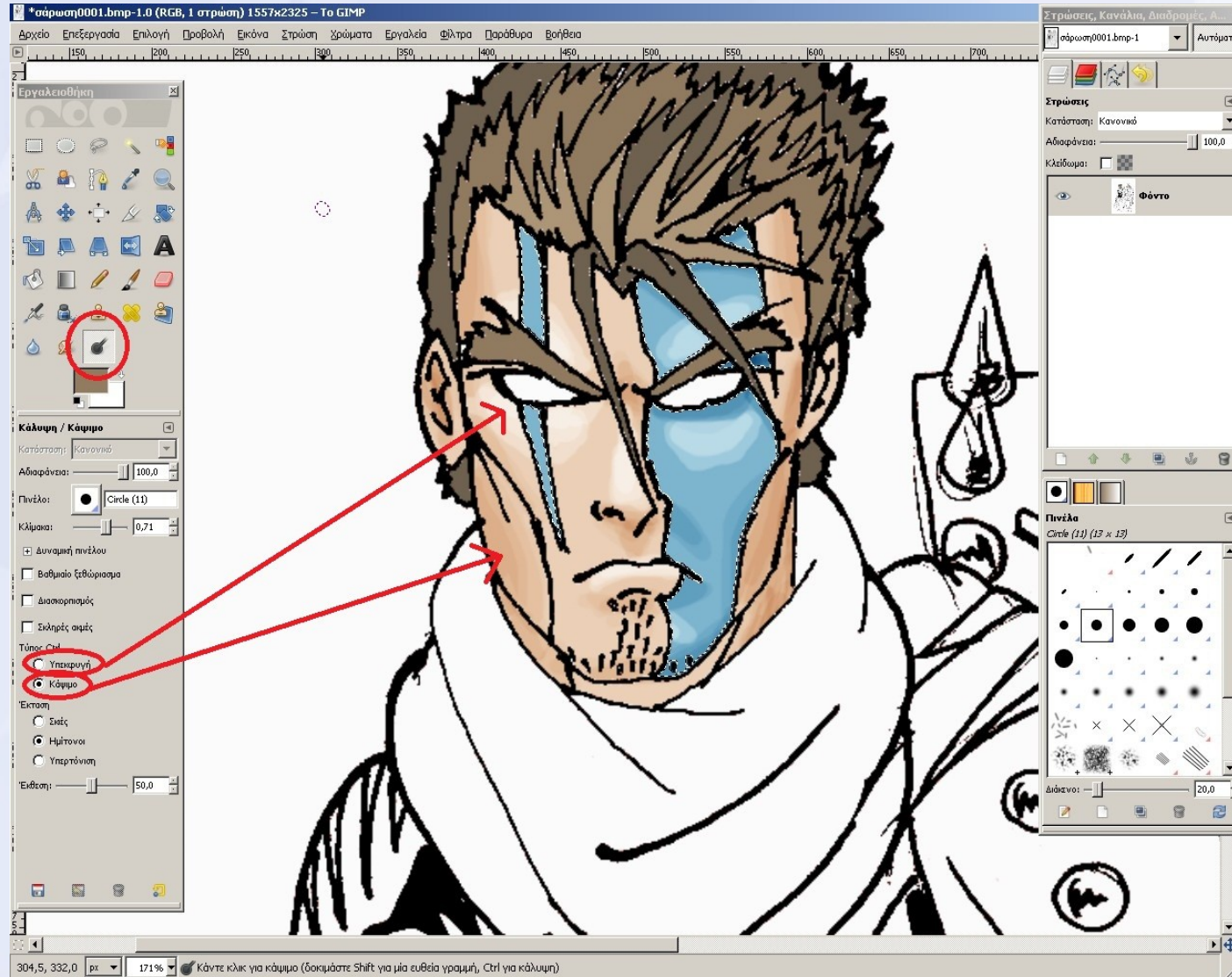
- Χρωματισμός μέσω εργαλείου γεμίσματος με το επιλεγμένο από την παλέτα χρώμα.



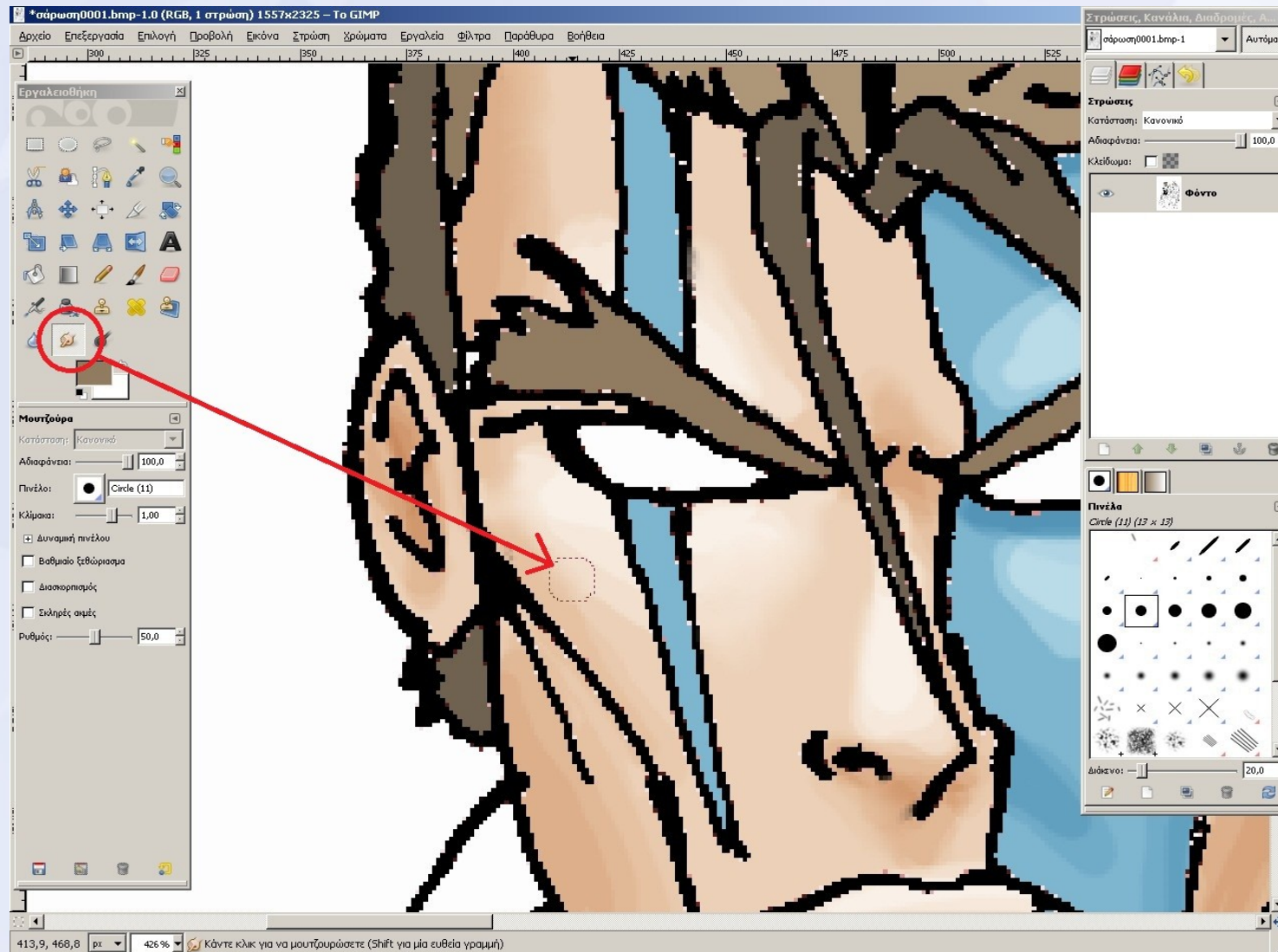
- Εργαλείο επιλογής επιφάνειας (multi-surface).



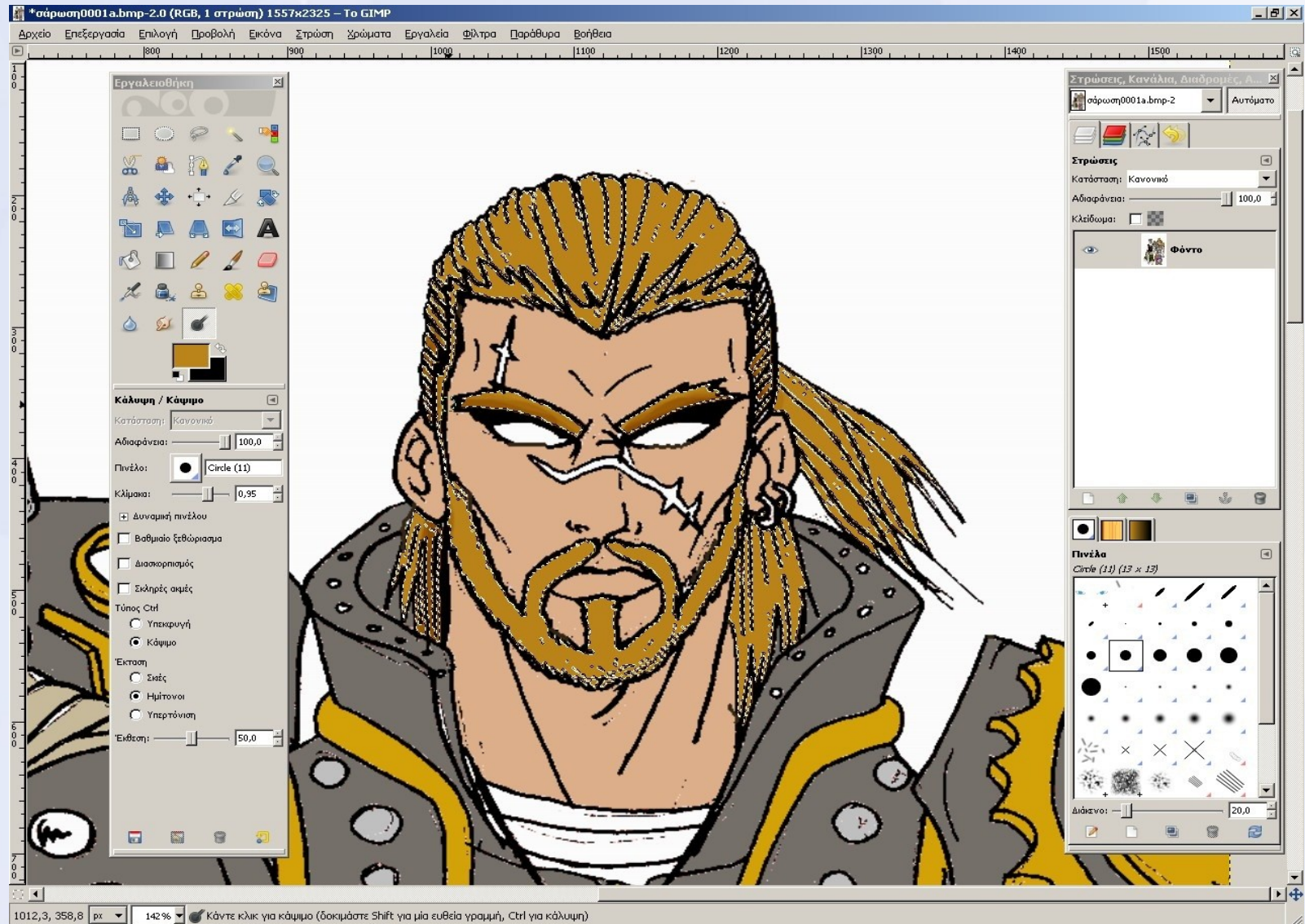
- Χρήση του εργαλείου Κάλυψης/Καψίματος.
- Διαφορά επιλογής "Κάψιμο" με "Υπεκφυγή".

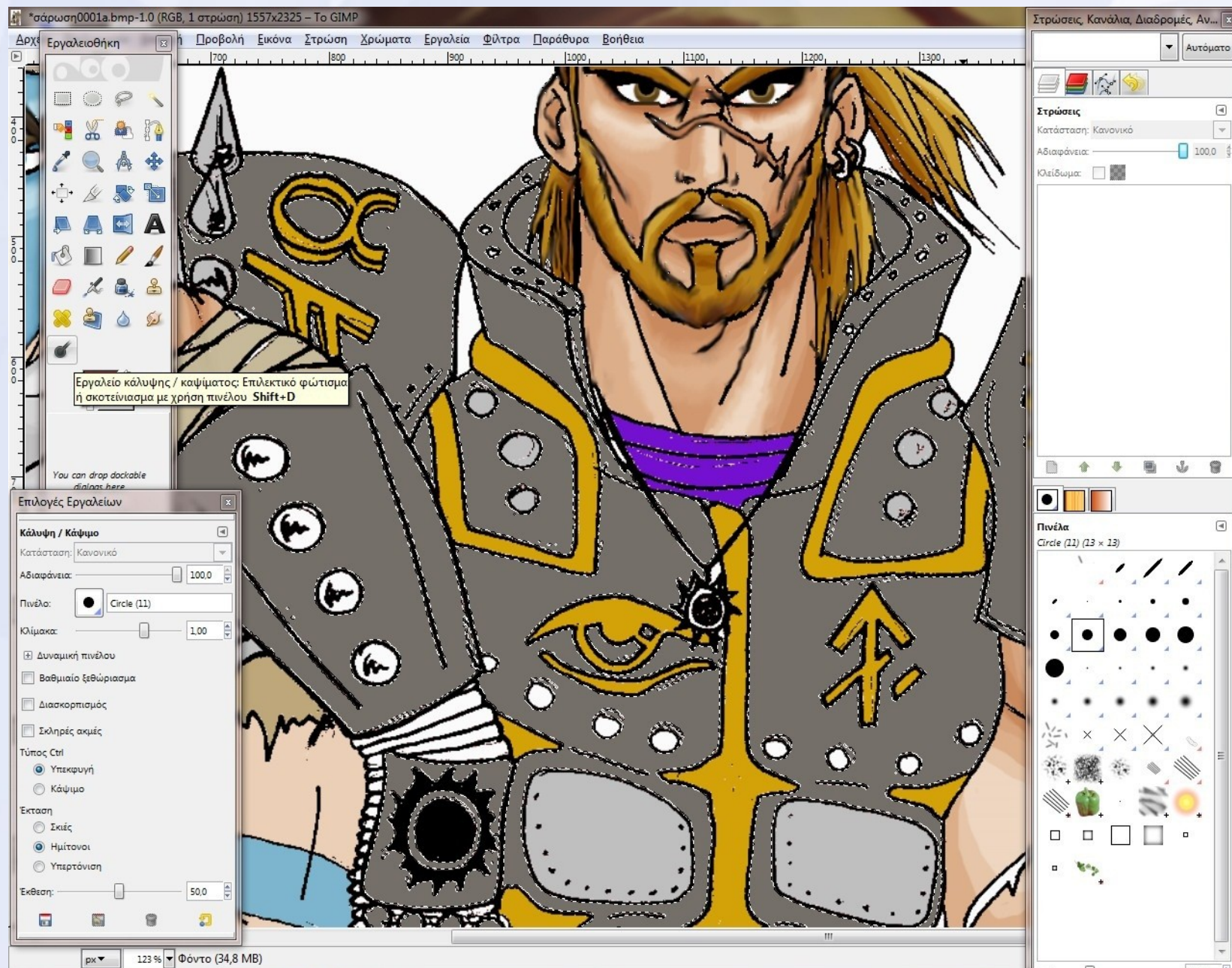


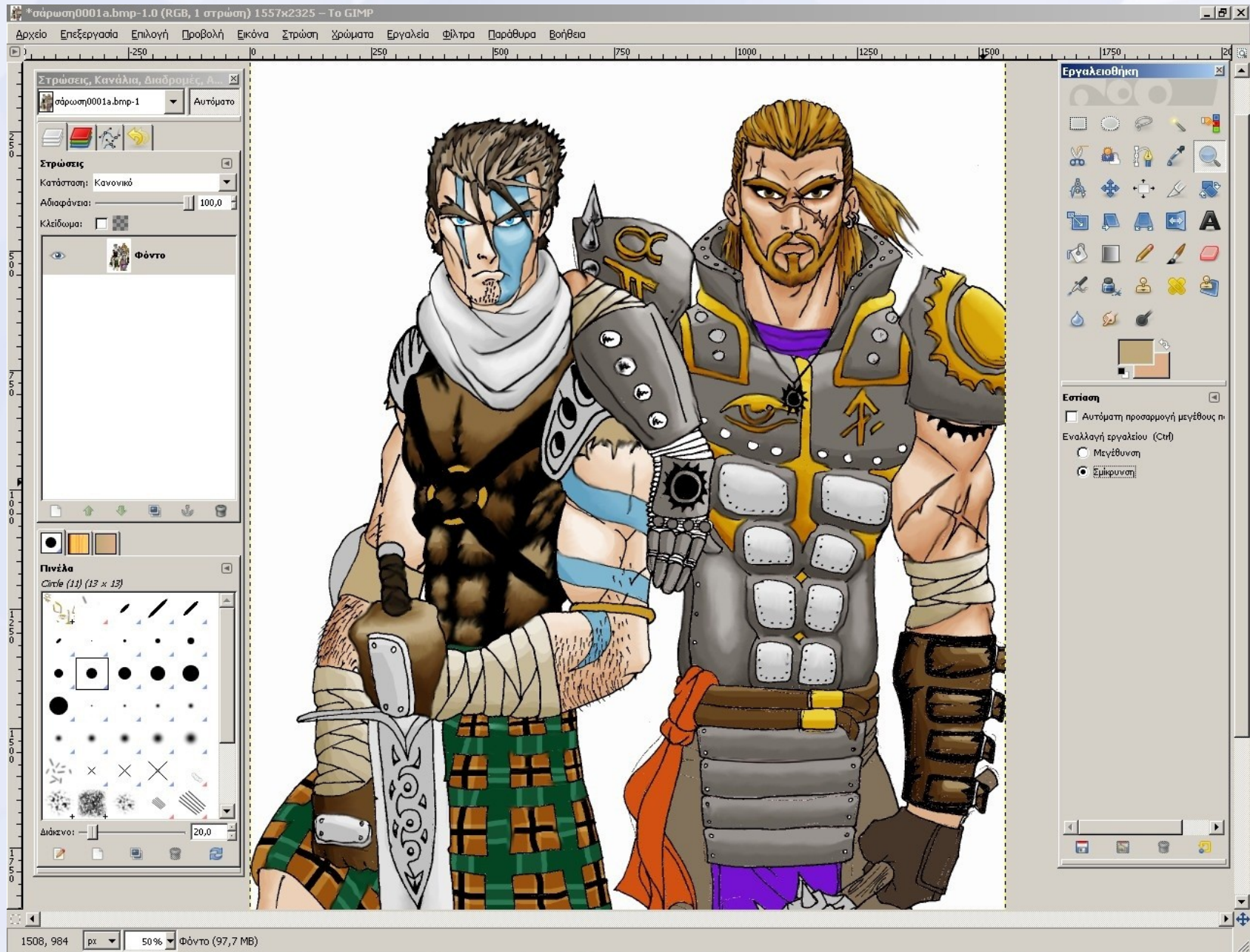
- Εργαλείο Μουτζούρας–Διαβάθμιση του φωτός.
- Εξάλειψη τυχών ατελειών του σχεδιασμού.

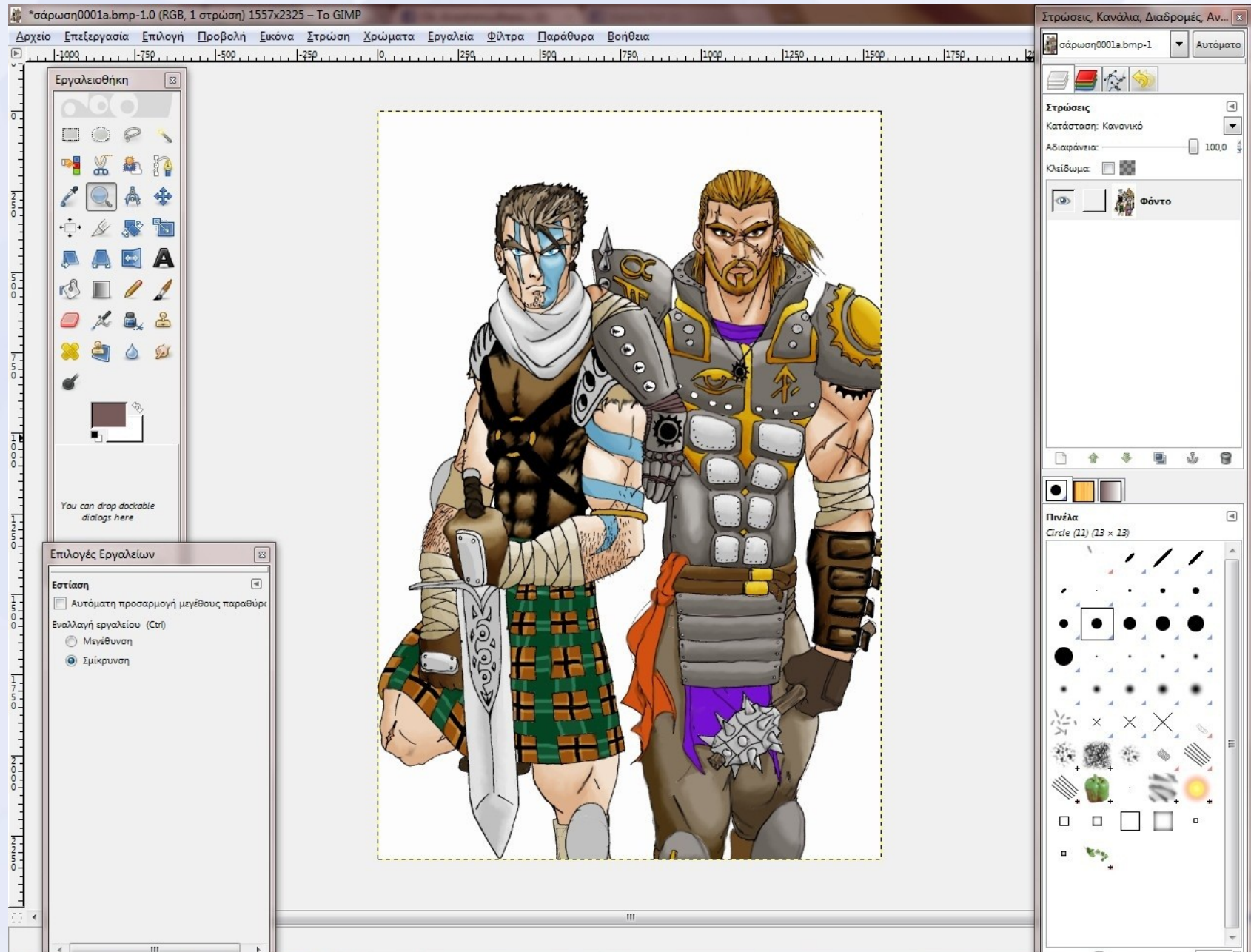


- Ολοκλήρωση του σχεδιασμού με τα ίδια εργαλεία για όλο το σχέδιο.









*σάρωση0001a.bmp-1.0 (RGB, 1 στρώση) 1557x2325 - Το GIMP

Αρχείο Επεξεργασία Επιλογή Προβολή Εικόνα Στρώση Χρώματα Εργαλεία Φίλτρα Παράθυρα Βοήθεια

Εργαλειοθήκη



You can drop dockable dialogs here

Επιλογές Εργαλείων

Κάλυψη / Κάψιμο

Κατάσταση: Κανονικό

Αδιαφάνεια: 100.0

Πινέλο: Circle (11)

Κλίμακα: 4.07

☒ Δυναμική πινέλου

☐ Βαθμιαίο ξεθώριασμα

☐ Διασκορπισμός

☐ Σκληρές ακμές

Τύπος Ctl

☒ Υπερφυγή

☐ Κάψιμο

Εκταση

☒ Σκιές

☐ Ημίτονοι

☐ Υπερτόνωση

Εκθεση: 50.0



Στρώσεις Κανάλια Διαδρομές Αν...

σάρωση0001a.bmp-1 Αυτόματο

Στρώσεις

Κατάσταση: Κανονικό

Αδιαφάνεια: 100.0

Κλείδωμα:

Φόντο

Πινέλα

Circle (11) (13 x 13)



Αρχικό σχέδιο



–

Τελικό σχέδιο



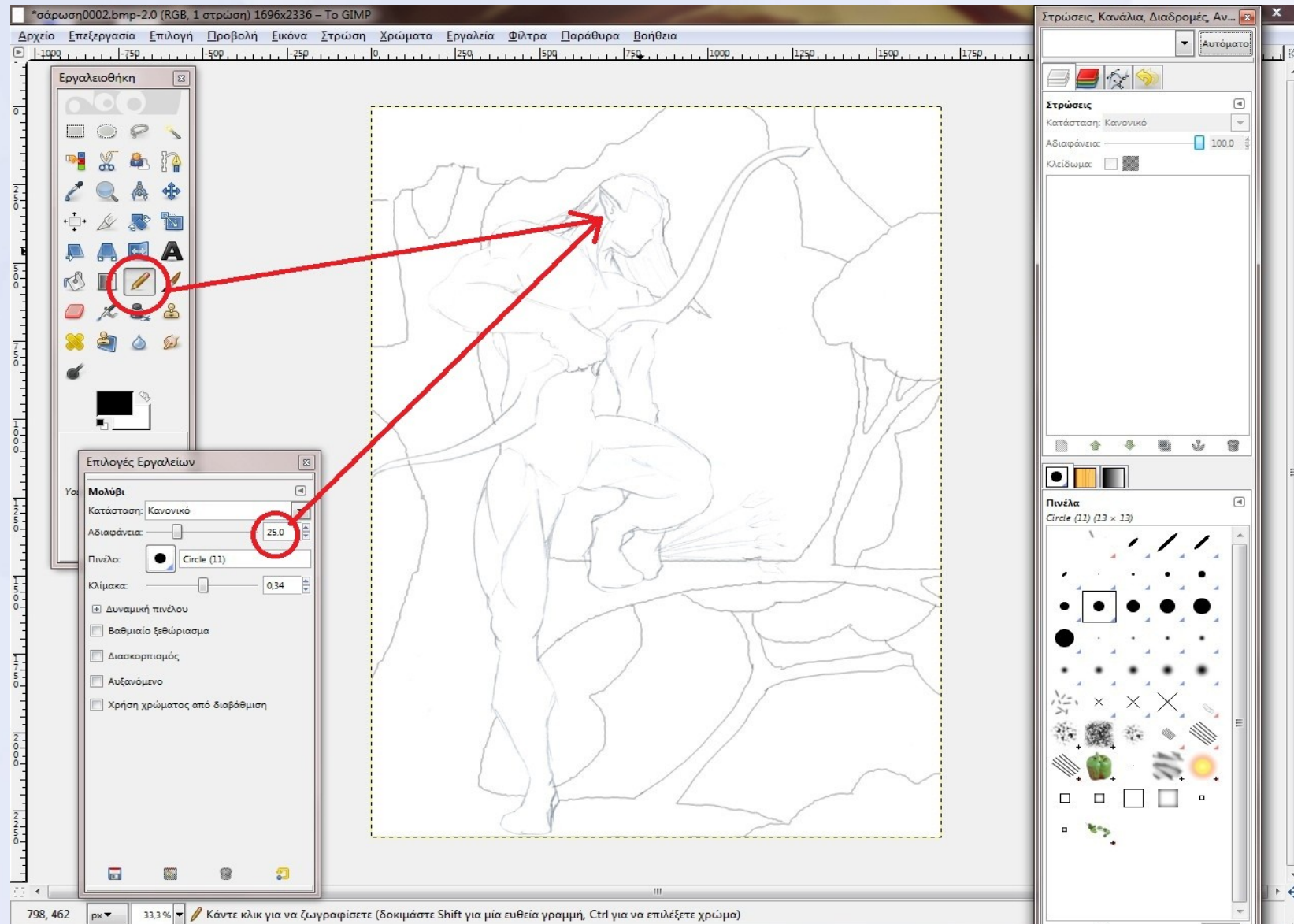
Παρουσίαση σχεδιασμού 2

Η σύγχρονη τεχνοτροπία:

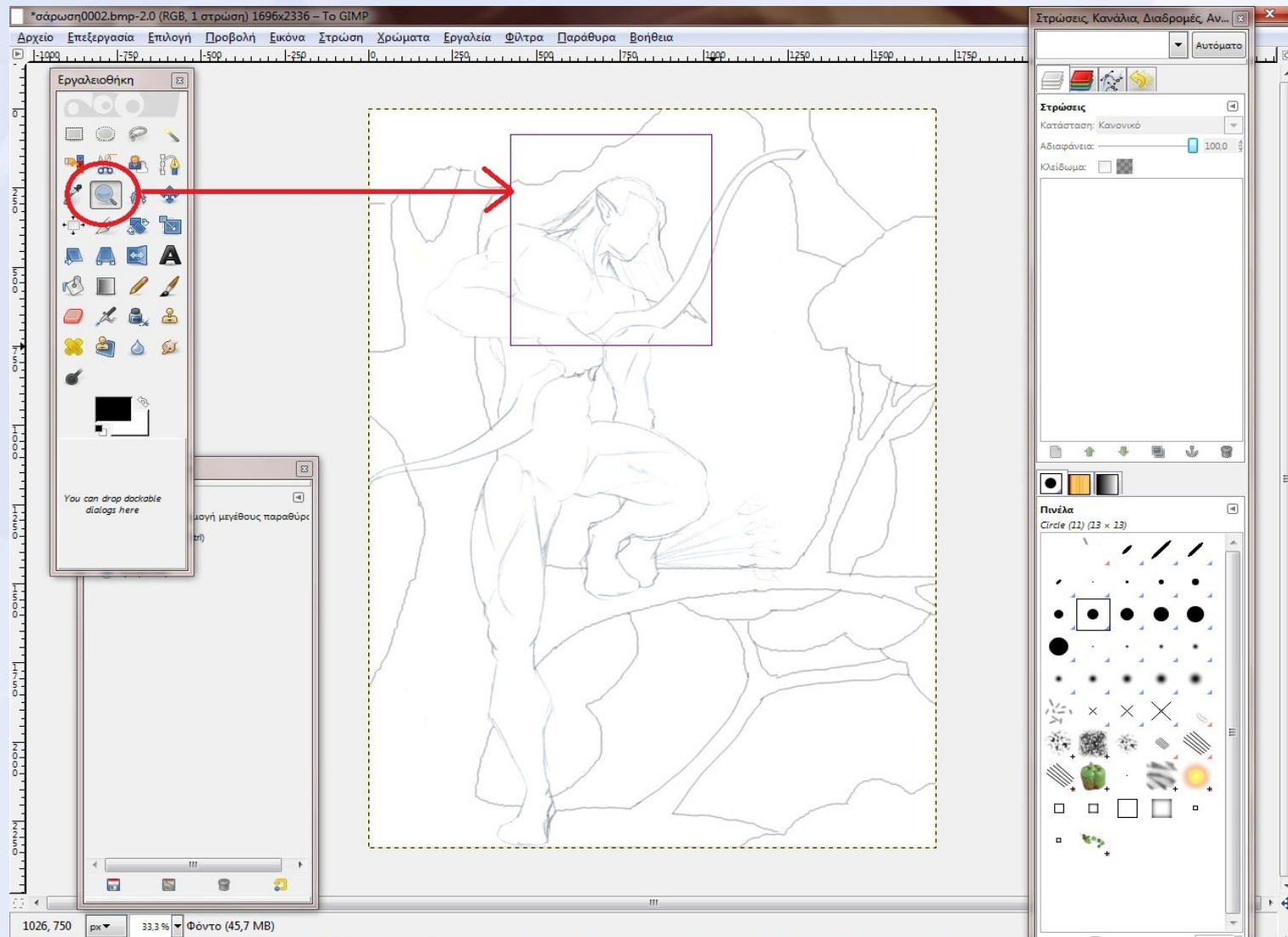
- Σχεδιασμός εξ ολοκλήρου στον Η/Υ.
- Οικονομία χρόνου.
- Άμεσο αποτέλεσμα.



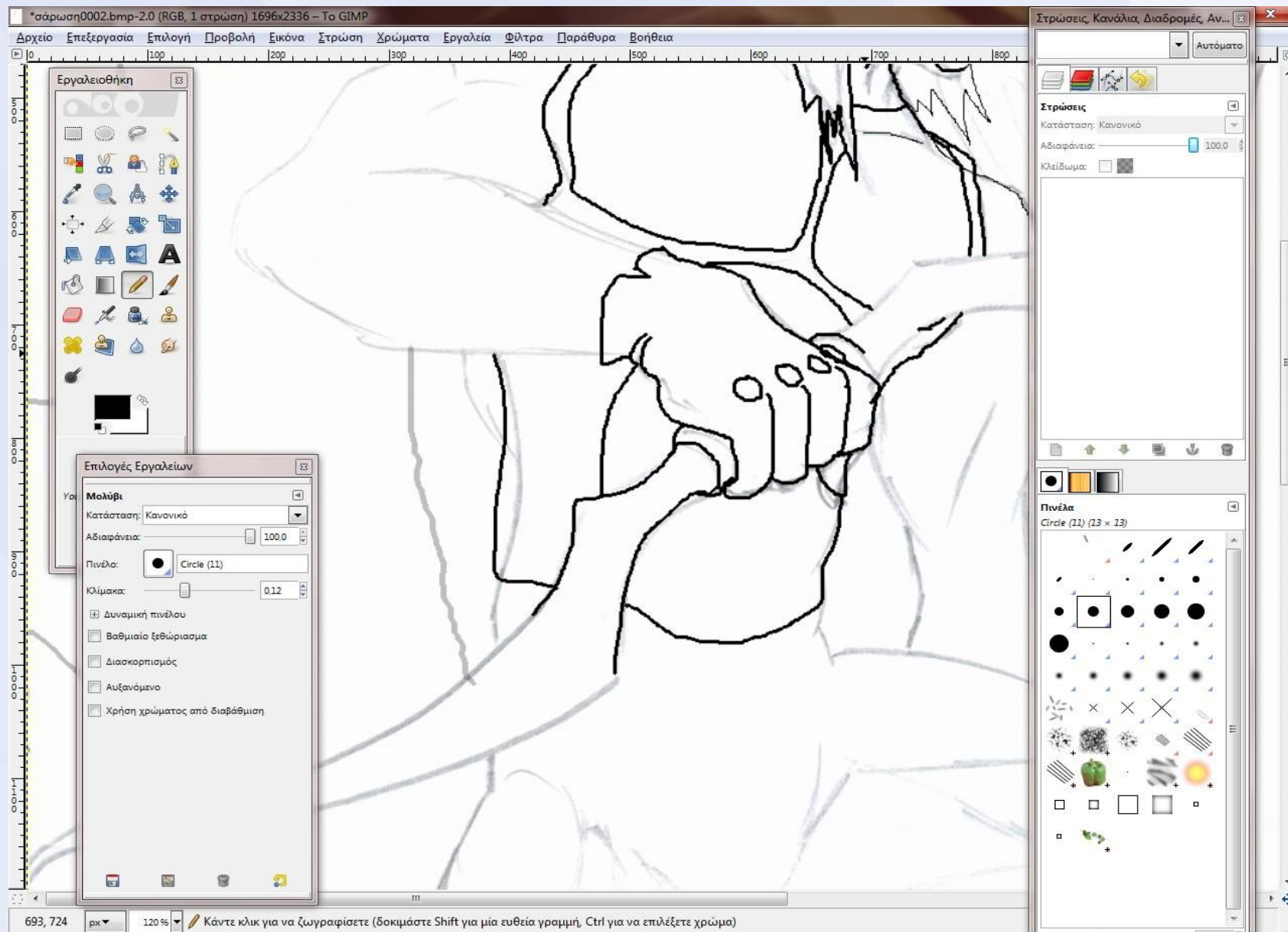
- Σχεδιασμός περιγραμμάτων με μολύβι (πυκνότητα 25%).



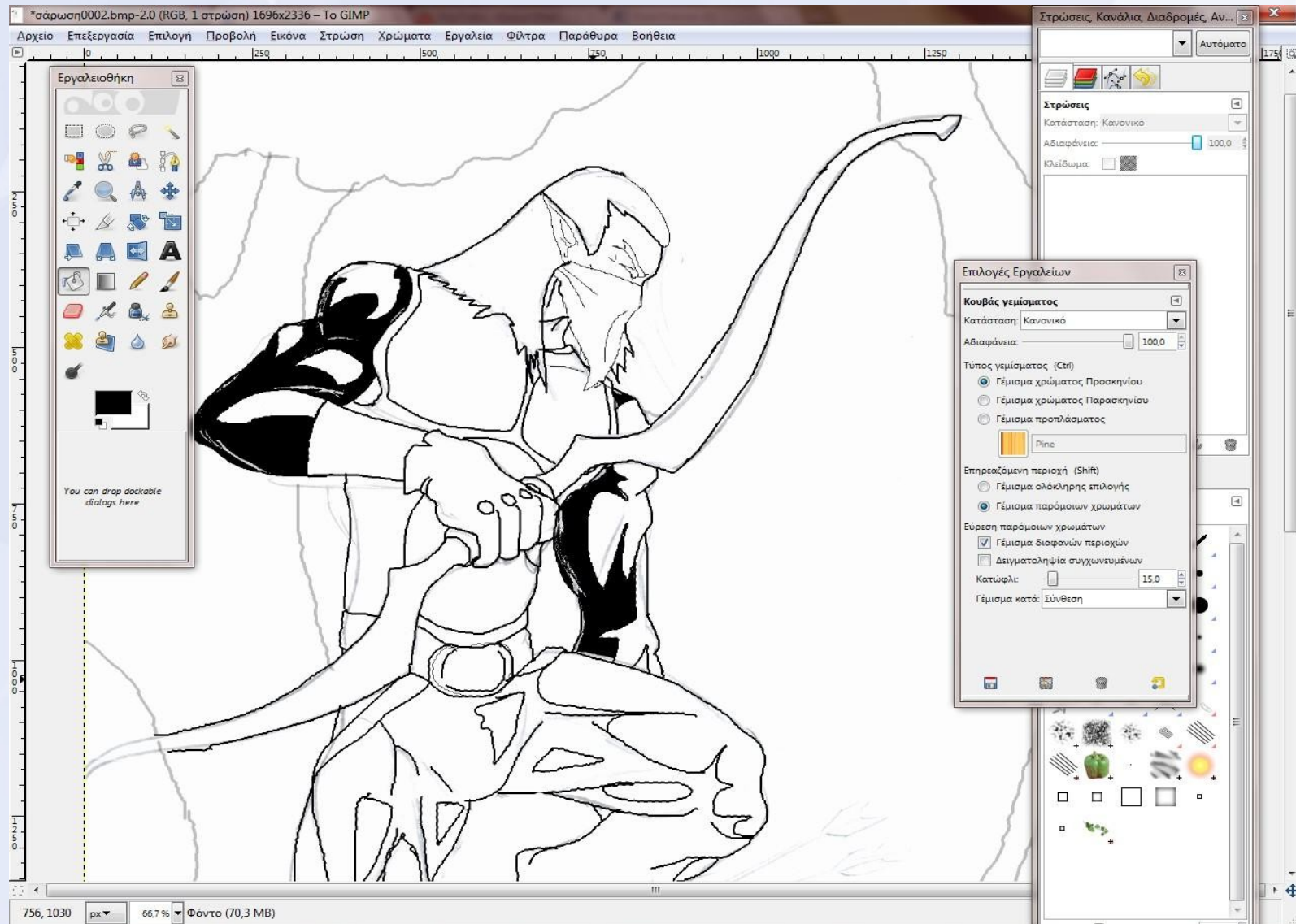
- Σχεδιασμός λεπτομερειών με μολύβι (μαύρο χρώμα).
- Μεγέθυνση στο σημείο από που θα ξεκινήσουμε.



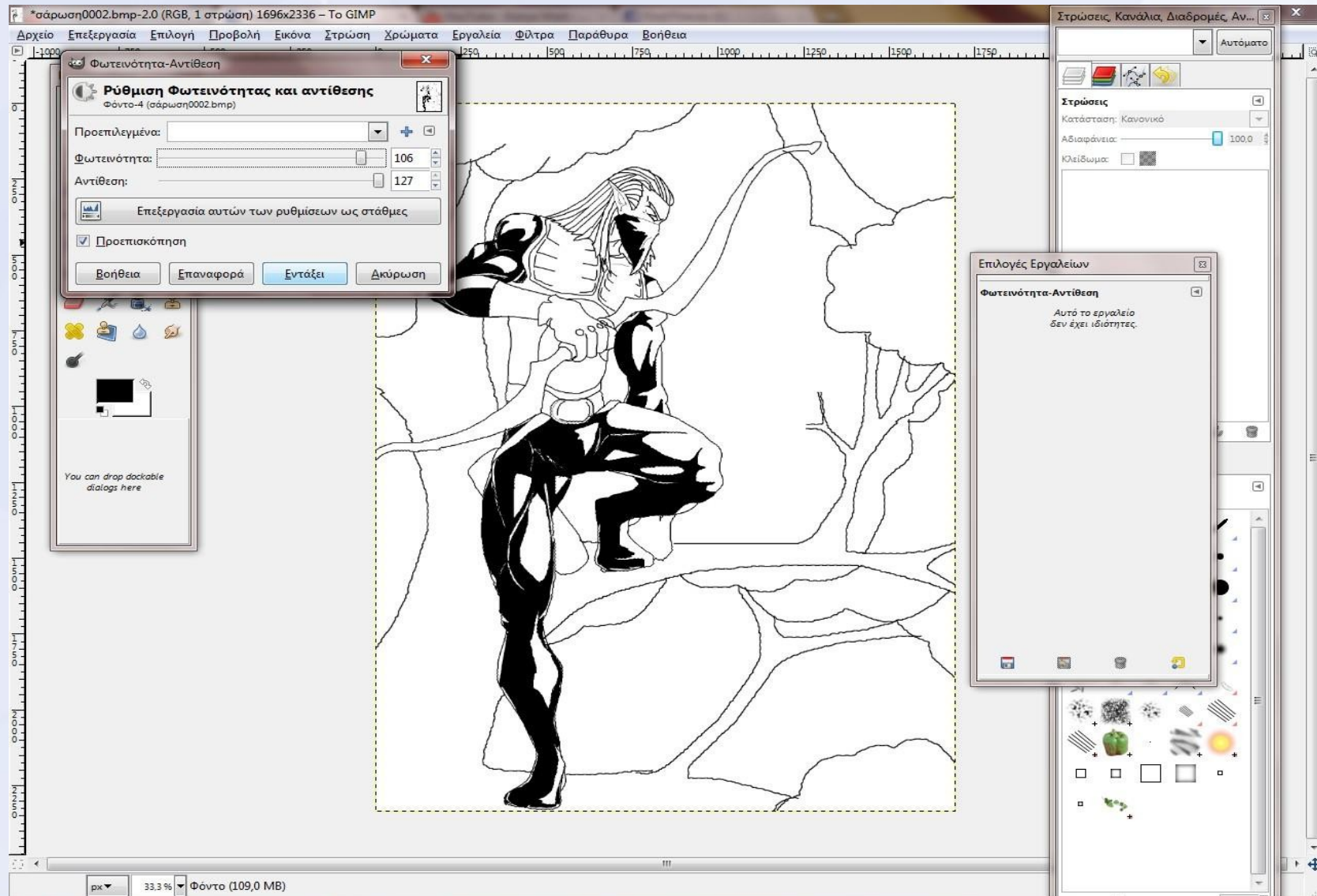
- Σχεδίαση με την καθοδήγηση του αχνού μολυβιού.



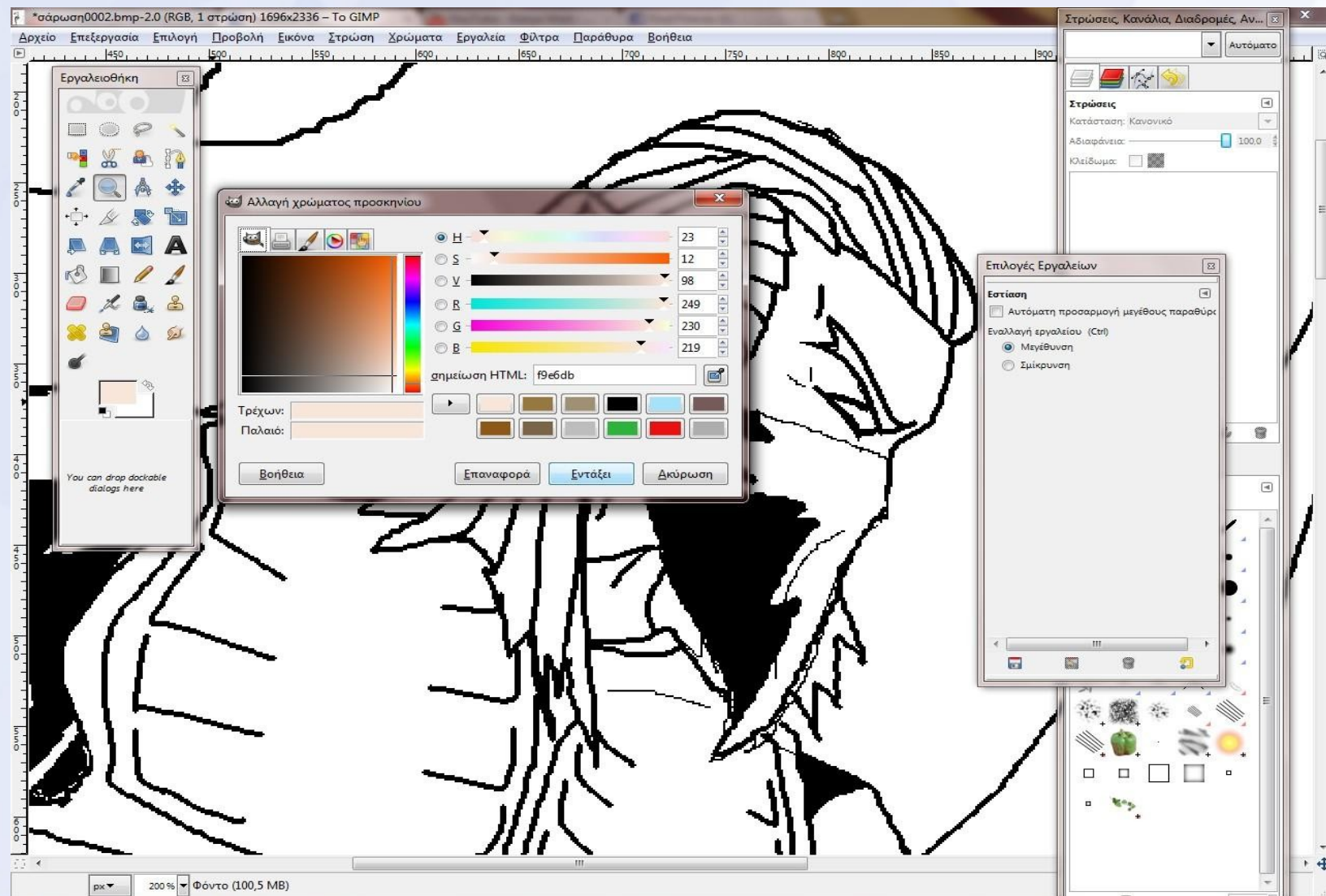
- Γέμισμα με μαύρο χρώμα μέσω του εργαλείου γεμίσματος επιφάνειας στα σημεία που θα είναι μαύρα.



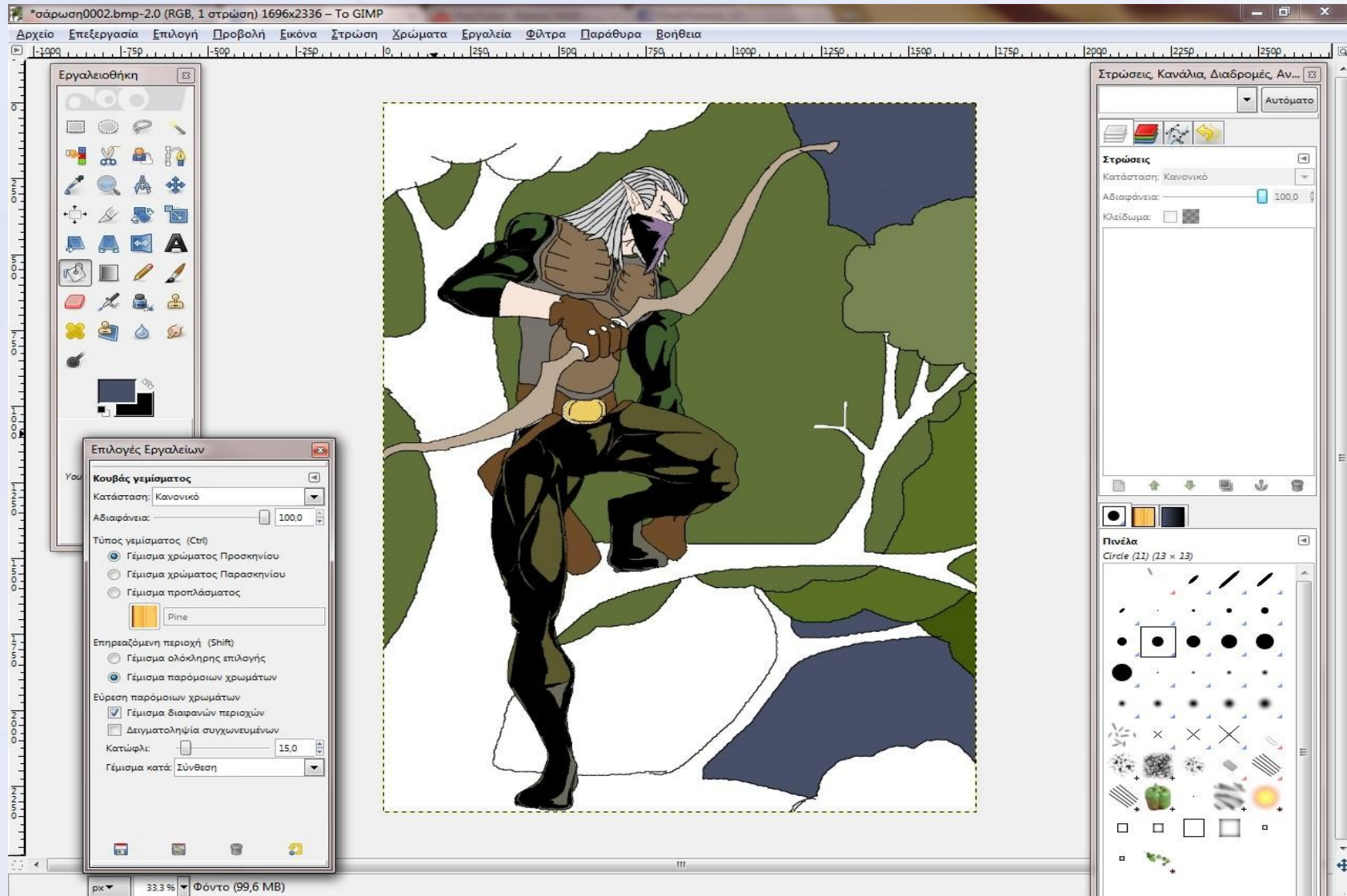
- Ρυθμίζουμε την φωτεινότητα και την αντίθεση της εικόνας.

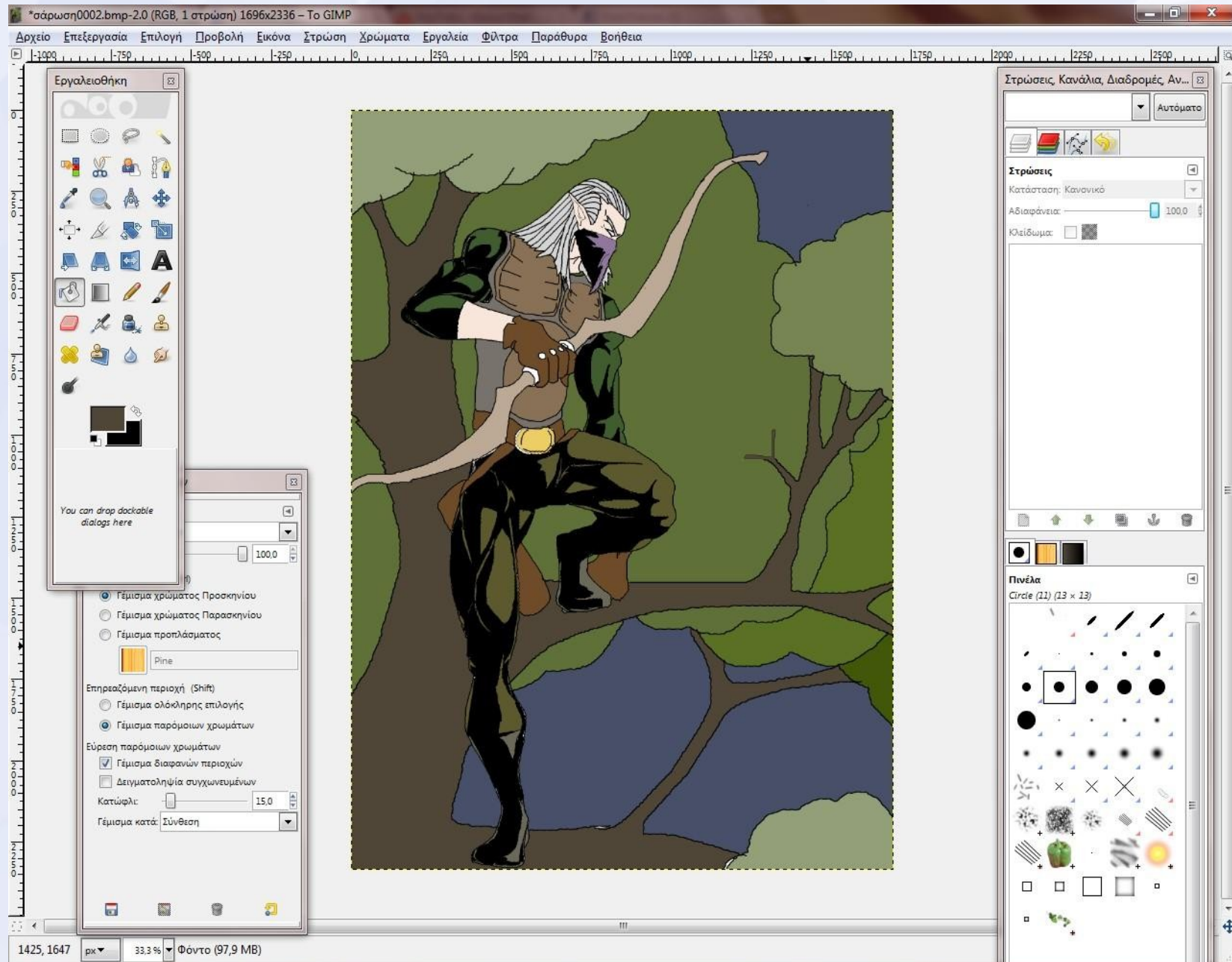


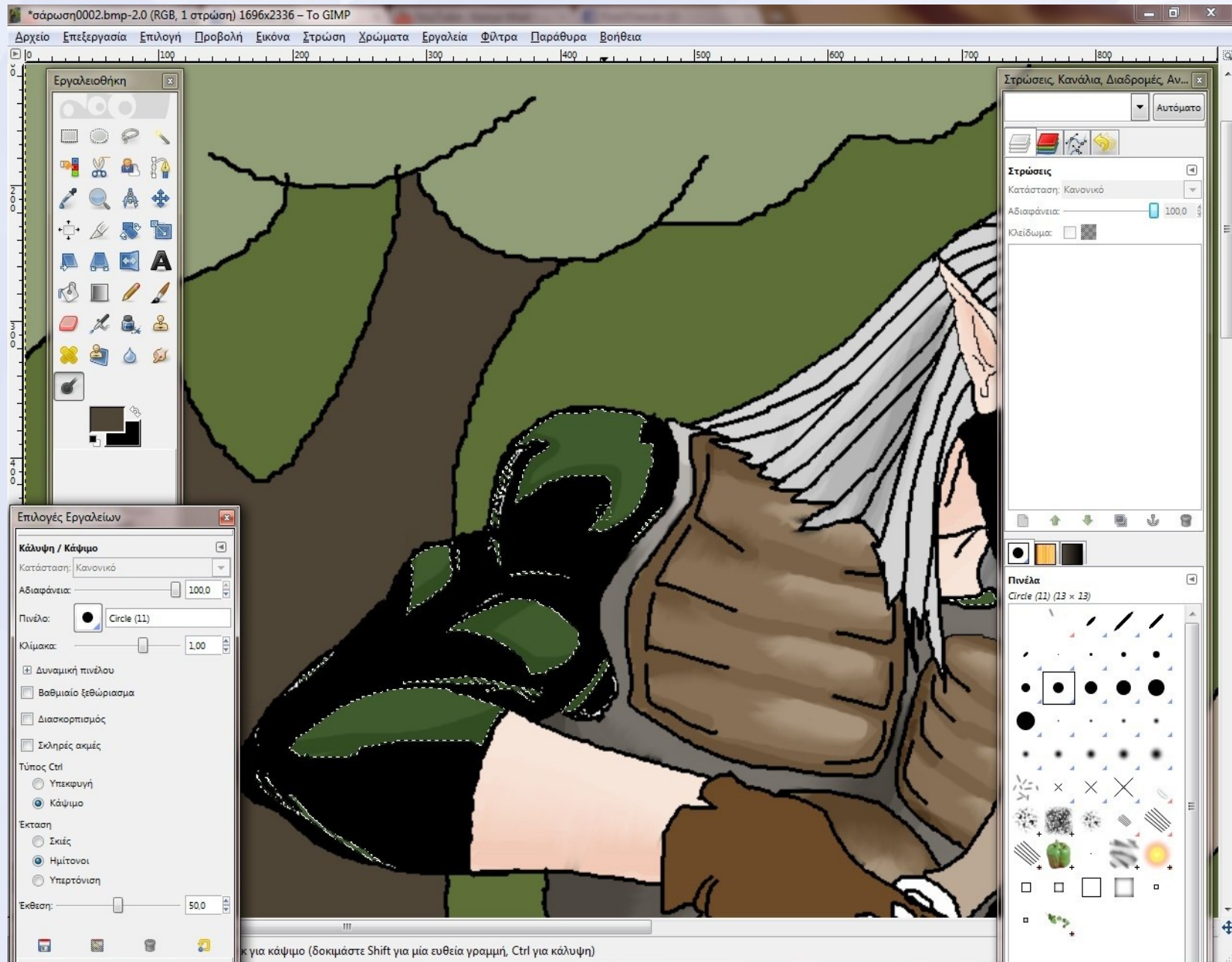
- Ξεκινάμε τον χρωματισμό του σχεδίου μας, επιλέγοντας το χρώμα της αρεσκείας μας απο την παλέτα χρωμάτων.

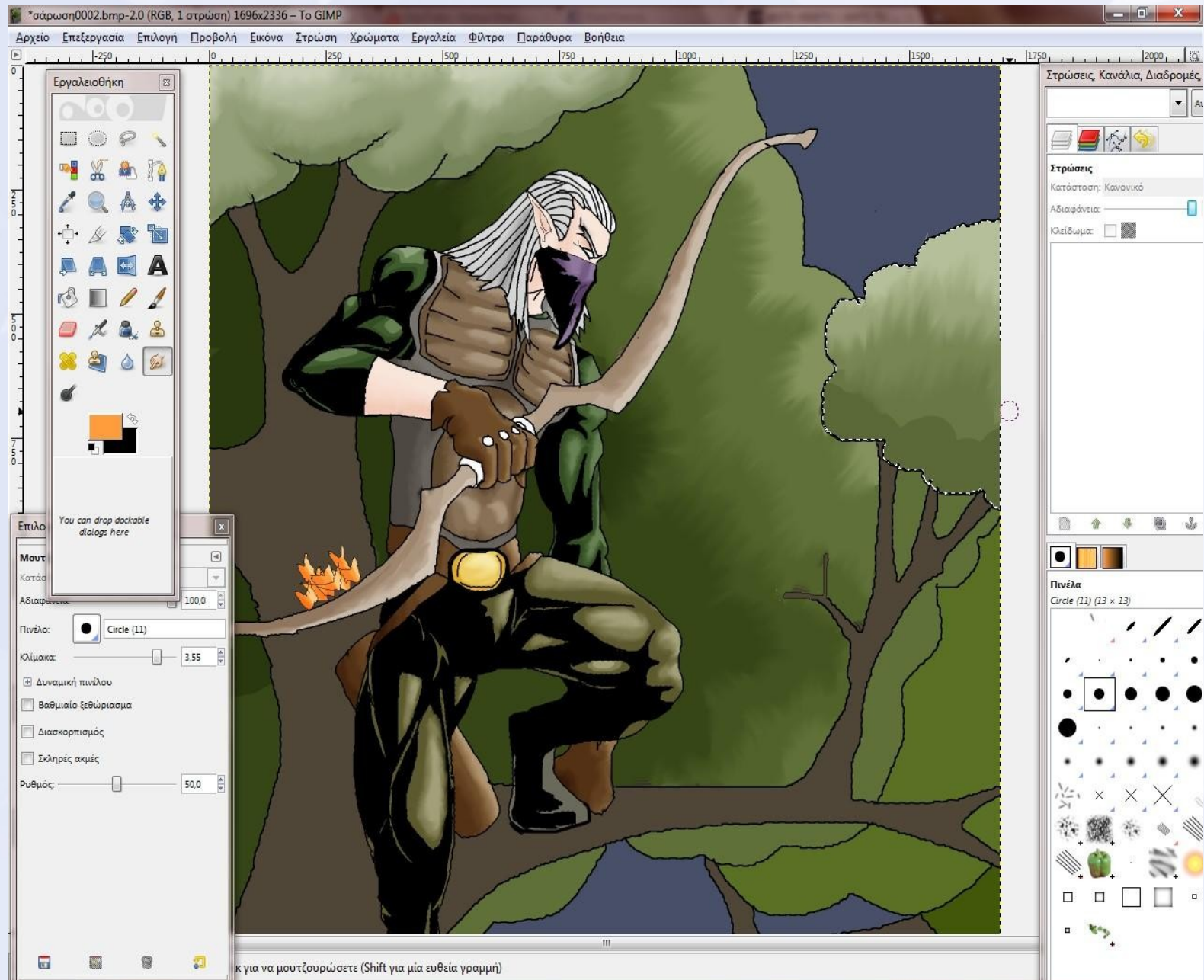


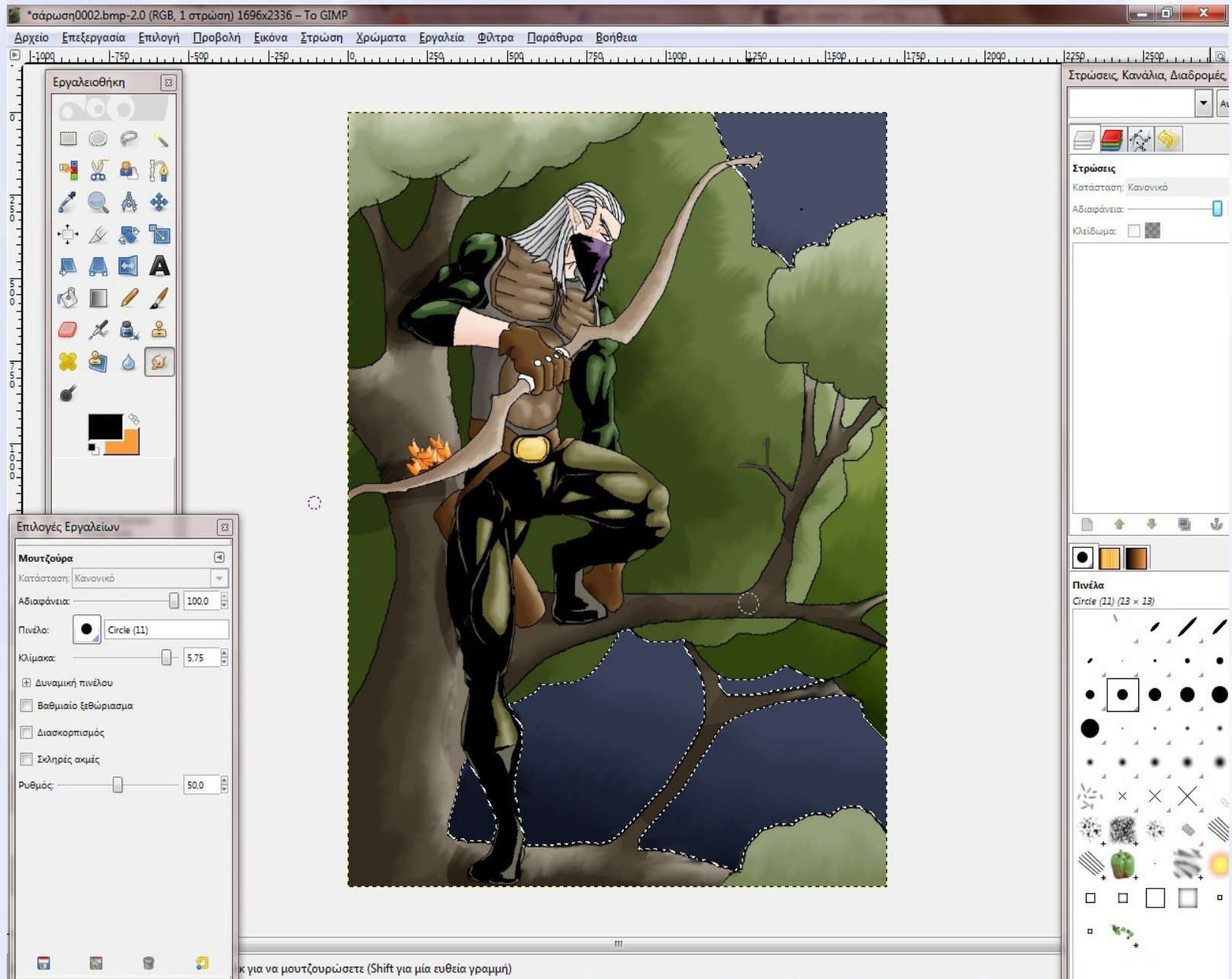
- Σταδιακά ολοκληρώνουμε και τον χρωματισμό όπως ακριβώς και στο πρώτο σχέδιο.











Αρχικό σχέδιο



–

Τελικό σχέδιο







Συμπεράσματα

- Το ανοιχτό λογισμικό επεξεργασίας εικόνας **GIMP.ORG** αποτελεί αναμφίβολα ένα καλό εργαλείο για τον σχεδιασμό και ανάπτυξη εικονογραφημένων ιστοριών.
- Τα εργαλεία που απαιτούνται για το σκοπό αυτό, βρίσκονται με εύκολο τρόπο, ενώ η χρήση τους είναι σχετικά εύκολη.
- Το γεγονός ότι πρόκειται για λογισμικό που δεν απαιτείται να αγοραστεί, αποτελεί μεγάλο πλεονέκτημα, σε συνδυασμό με το ότι παρέχει όλα τα απαιτούμενα εργαλεία.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ
ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΑΣ!