



V MLADINSKEM INFORMACIJSKO SVETOVALNEM CENTRU INFOPEKA, KI DELUJE ZNOTRAJ ZAVODA PEKARNA –MAGDALENSKE MREŽE – DNEVNO ZBIRAJO, UREJAJO IN BREZPLAČNO POSREDUJEJO AKTUALNE, ZANESLJIVE, TOČNE, UPORABNE IN POPOLNE INFORMACIJE, PRIDOBLENE IZ RAZLIČNIH VIROV, PREDVSEM MLADIM MED 15. IN 29. LETOM STAROSTI.

INFORMACIJE NA DLANI

Brezplačno ti posredujejo informacije z naslednjih področij:

- ★ mobilnost mladih,
- ★ prosti čas,
- ★ formalno in neformalno izobraževanje,
- ★ kultura,
- ★ štipendiranje,
- ★ pomoč v stiski,
- ★ zaposlovanje,
- ★ zdravje,
- ★ stanovanjska vprašanja,
- ★ prostovoljno delo

Najdejo ti pravo informacijo, pa to še ni vse!

EURO<26

V Infopeki lahko do dopolnjenega 27. leta kupiš kartico **EURO<26**, ki ti ponuja v 38 evropskih državah več kot 10.000 različnih popustov in ugodnosti doma in v tujini (prevozi, potovanja, prenočišča, restavracije, kultura, rekreacija ...). Vse popuste si lahko ogledaš na www.euro26.si ali www.euro26.org.

NA SPLETU

Na spletki www.infopeka.org lahko najdeš poleg ažurnih informacij tudi obširno info bazo podatkov oz. povezav, s približno 900 organizacijami, ki delajo z oziroma za mlade v Sloveniji in tujini ter pomembne telefonske številke z petih področij: pomoč otrokom in mladostnikom, pomoč žrtvam nasilja, pravna pomoč, zasvojenost, motnje v prehranjevanju ...

DRUGE STORITVE

V Infopeki dobiš tudi Indeks neformalnega izobraževanja NEFIKS, da vanj vpisuješ vse, kar delaš poleg šolskih in študijskih obveznosti. Koristiš lahko tudi prost **DOSTOP DO RAČUNALNIKOV** za srfanje po internetu, pišeš seminarske, diplomske in druge naloge, dopise, prošnje za službo in si jih seveda tudi sprintaš. V **ČITALNICI** lahko prebiraš številne revije, časopise in stripe, lahko pa si jih tudi izposodiš in doma, v miru, prečitaš, kar te zanima. Pa tudi to še ni vse!

★ Želiš organizirati predavanje, delavnico ali koncert? Nudijo ti **POMOČ IN PODPORO** pri uresničevanju idej ter pri pripravi in izvedbi projektov.

★ V **MISC INFOPEKA** skrbijo za razvijanje tvojih kreativnih potencialov, vzpodbujajo pridobivanje novih znanj, praktičnih izkušenj in ti omogočajo prijetno druženje v kreativnih in izobraževalnih delavnicah, ki jih samo zate pripravljajo v novem šolskem letu. V oktobru bodo tako izvedli sklop **BREZPLAČNIH RAČUNALNIŠKIH DELAVNIC**, kjer se boš naučil dela v Word-u, Excel-u, PowerPoint-u ter srfanja po spletu (prijave do 15.10. 2006 na infopeka@infopeka.org).

★ Med krompirjevimi počitnicami (novembra) pa pripravljajo sklop delavnic z naslovom »DI-MU-TE« (Digitalna Multimedijaska Tehnologija), kjer boš spoznal osnovne značilnosti digitalnih multimedijskih naprav in njihovo pravilno rokovanje, na koncu pa boste vsi udeleženci izdelali kratki film. Več informacij o delavnicah dobiš na tel: 02 300 68 50 ali 041 481246.

★ Za vse, ki imate učne težave, težave vedenja in čustvovanja ter težave v komunikaciji in medsebojnih odnosih ali kakršnekoli druge težave, je na voljo **INDIVIDUALNO SVETOVANJE**, ki ga izvaja zunanja strokovna sodelavka. Pomoč je brezplačna.

Ali svojo stisko utapljaš v hrani, se tvoje misli neprestano vrtijo okoli hrane, preštevaš kalorije in ne veš, kako s tem prenehati? Ponujajo ti možnost vključitve v **SKUPINO ZA POMOČ DEKLETOM Z MOTNJAMI HRANJENJA**. Če pa se iz kakršnegakoli vzroka ne želiš priključiti skupini, ti ponujajo tudi individualno svetovanje.

★ Če misliš, da imaš dovolj energije in časa za pomoč vrstnikom, te mika nekaj novega, ideje kar kipijo iz tebe, se pridruži skupini **PROSTOVOLJCEV**. Z novimi aktivnostmi začnejo v mesecu oktobru, tako da se jim lahko pridružiš na informativnem sestanku 9. oktobra 2006, ob 11:00 ali 16:00 ali 10. oktobra 2006, ob 11:00 ali 16:00 uri.

Zato! PRIDI, POKLIČI ali MEJLAJ! Z veseljem se bodo potrudili zate, pobrskali za odgovorom na katerokoli vprašanje, se s tabo pogovorili, ti svetovali, pri vsem pa spoštovali tvojo zasebnost in anonimnost.

MISC INFOPEKA informira, svetuje, spodbuja in zagovarja BREZPLAČNO!

VEČ INFORMACIJ

MLADINSKI INFORMACIJSKO-SVETOVALNI CENTER INFOPEKA

★ Ob železnici 16, Maribor / 02 300 68 50 / 041 481 246 / infopeka@infopeka.org / www.infopeka.org

★ od ponedeljka do petka med 10:00 in 18:00

MISC INFOPEKA





STRIP IN ANIMACIJA KAKRŠNEKOLI VRSTE IN POREKLA SO V SLOVENIJI LE STVAR SUBKULTURE, ZATO SO SREČANJA NJIHOVIH LJUBITELJEV MAJHNEGA FORMATA. TODA PRI NAŠIH SOSEDIH, PREDVSEM ZAHODNIH, JE STRIP ŽE DOLGO LEGITIMEN HOBI MLADEGA IN STAREGA, KI JE PRERASEL V UMETNOST ZBIRANJA. ITALIJANSKA SREČANJA SO ZATO PRAVI SEJMI, KI TRAJAJO PO VEČ DNI SKUPAJ IN SPREJMEJO PO VEČ TISOČ OBISKOVALCEV, KI PRIPOTUJEJO IZ VSE EVROPE – TUDI IZ SLOVENIJE. MED NAJVEČJIMI TOVRSTNIMI SEJMI JE NEDVOMNO LUCCA COMICS & GAMES, KI BO TUDI LETOS POTEKAL OD 28. OKTOBRA DO 12. NOVEMBRA.

SEJEM STRIPOV IN IGER

Sejem Lucca Comics & Games (www.luccacomicsandgames.com) bo potekal v zahodno italijanskem mestu Lucca (nedaleč od Firenc), glavno dogajanje pa bo med 1. in 5. novembrom. Te dni bodo namreč odprte množice stojnic, na katerih lahko zbiralci nakupujejo, za razliko od ostalih dni, ko bo odprta samo razstavna sekcija različnih italijanskih striparskih šol. Pogled na razstavišče tako velikega sejma je izjemen, posebej ko se zavedaš, da ga polnijo ljudje prav taki, kot si sam – veliki beli šotori gostijo ljubitelje stripov, animacije, iger in fantazije.

UMETNIŠKA PLAT

Pomemben del tovrstne ljubiteljske kulture je prav ustvarjanje, zato so sejmi namenjeni tudi razstavljanju figuric, risb in slik pa tudi samih sebe, saj se mnogi ljubitelji ukvarjajo tudi z izdelovanjem kostumov, ki jih nato predstavljajo sami; bodisi kot modeli ali pa celo kot igralci – posamično ali v skupinah. Ti kostumi so lahko vse od preprostih do kompliciranih ali trenutno aktualnih (Pirati s Karibov). Vsi najljubši junaki stripovskega, fantazijskega, znanstvenofantastičnega in animejskega sveta se lahko v roku parih ur sprehodijo mimo vas, medtem ko se drenjate pred stojnicami. Med njimi pa, če imate srečo, lahko najdete tudi slavne italijanske striparje, ki pridejo oglaševat svoje izdelke.

TRGOVSKA PLAT

Nakupi na tovrstnih sejmih so nekaj posebnega zato, ker je na enem prostoru izbira velika in je zato lažje najti kaj zanimivega, kadar nimaš v mislih ničesar specifičnega, istočasno pa je to pravo prekletstvo, kadar iščeš samo kakšen točno določen zvezek iz maja 2002. Na italijanskih sejmih je sreča tudi v tem, da so med razstavljalci posamezne trgovine, ki razprodajajo stare zaloge in so zato cene nižje, kot če bi stripe kupili v njihovi prodajalni, medtem ko se nemških sejmov udeležujejo založbe s povsem običajnimi cenami. Tekmovanja, ki se jih je na sejmih mogoče udeležiti, so, poleg kostumografskih, še kvizi ter različne namizne igre – strateške ali igre s kartami. Tako kot pri kostumiranju, gre tudi pri strateških igrah za razkazovanje personaliziranih vojsk in terenov. Vsekakor je samo nakupovanje še najmanjši razlog za obisk takega dogodka, izlet brez fotoaparata pa skoraj zločin.

STRIPOVSKO/ANIMACIJSKE PRIREDITVE

CONNICHI

15.–17. SEPTEMBER 2006

KONGRESS PALAIS, KASSEL, NEMČIJA
www.connichi.de

ANIM'EST

19.–20. NOVEMBER 2006

PALAIS DES CONGRES, NANCY, FRANCIJA
www.anim-est.net

FUMETTOPOLI

23.–24. SEPTEMBER 2006

HOTEL EXECUTIVE, MILANO, ITALIJA
www.fumettopoli.com

AUCHINAWA

30. NOVEMBER–3. DECEMBER 2006

QUALITY HOTEL, GLASGOW, VB
www.auchinawa.org.uk

F.A.C.T.S.

14.–15. OKTOBER 2006

ICC, GHENT, BELGIJA
www.facts2005.com

FUMETTOPOLI

2.–3. DECEMBER 2006

HOTEL EXECUTIVE, MILANO, ITALIJA
www.fumettopoli.com

ANIMACO 2006

3.–5. NOVEMBER 2006

FONTANE-HAUS, BERLIN, NEMČIJA
www.animaco.de

MALA ŠOLA ILUSTRACIJE

PREDEN SE SPRAVIM K RISANJU, SI ZAMISLIM POZO, IZRAZ NA OBRAZU IN STIL ILUSTRACIJE. TOKRAT BOMO ZA ILUSTRACIJO UPORABILI CHIBI STIL (CHIBI V JAPONŠČINI POMENI MAJHEN), KI SE NAJVEČKRAT UPORABLJA V ANIMEJU/MANGI.

Krog je preprost začetek vsake ilustracije ... Narišeš krog, ki bo predstavljal glavo lika. Ponavadi je pri chibi stilu lik velik za dve glavi, telo je v primerjavi z glavo vedno manjše. Za pomoč narišeš še smerne črte, ki ti bodo pomagale pri postavitvi oči in ust. Spodnji del kroga podaljšaš in narišeš čim bolj zaobljenega, ob straneh pa začrtaš dva polkroga, ki predstavljata ušesi.

Na čim bolj preprost način začrtaš ovalno obliko majhega telesa, ki ga bo kasneje pokrival kos oblačila. Noge so rahlo ukrivljene na notranjo stran ter spominjajo na noge majhnega dojenčka. Med obema nogama je vedno majhen presledek, saj brez njega telo ne bi bilo prepoznavno.

Frizura je pomemben del lika. Tukaj se odpira nešteto možnosti raznovrstnih dolžin in oblik. Triki v risanju las je, da imajo čim manj črt. Črte se šele zgostijo pri konicah. S to potezo narediš skico las čisto, brez nepotrebne premišljenosti, kako lasje padajo. Pusti težje korake za konec. Naknadno narišeš še roki, ki ponavadi segata tja do začetka nog.

Po končanem obrisu telesa se spustiš v podrobnosti. Oči pri chibi stilu predstavljajo nedolžen in prikupen pogled lika in so zelo poudarjene. Zasedejo največji del obraza, obrvi so tanke. Nasprotje oči pa sta še ostala dela obraza: nos, ki ga pri največ ilustracijah lahko kar spustiš, in zelo majhna usta. Tak način postavitve je standard v japonski animaciji in poudarja nežnost in milino obraza. Izraz na obrazu nam lahko pove marsikaj, prav tako pa da ilustraciji dušo in osebnost.

Za konec skice je ostalo samo še oblačilo. Tudi tukaj obstaja pestra izbira stilov in kosov oblačil. Lahko se odločiš npr. za enodelno obleko ali pa hlače s športno majico, karkoli bo pristajalo liku. Triki pri oblačilih je ravno tako preprostost. Pri kombinaciji majice in hlač majico narediš malce daljšo, tako da izpod nje kuka majhen del hlač (ponavadi so to kratke hlače). Pri oblekah pa narišeš tako dolžino, da se vidijo noge. Za čevlje preprosto pobarvaš mahjen kos spodnjega dela nog. Modni dodatki so pri takih prikupnih likih tudi skorajda obvezni. Lasne sponke, mašnice v čopkih, zapestnica z obeskom, torbica, klobuk ... skratka dodaš lahko vse, kar ti pride na pamet.

Vektorizacija. Na voljo je kar nekaj vektorskih programov npr. Corel DRAW, Adobe Illustrator itd. Sama uporabljam Corel DRAW, ker je to prvi vektorski program, s katerim sem začela.

Skico poskeniraš in odpreš (v katerem koli vektorskem programu) in čez njo najprej začrtaš osnovno obliko. Ko končaš, po želji odebeliš skrajno zunanjo črto. Ta poteza naredi sliko samostojno in jo lahko uporabimo tudi kot sliko na vizitki, znački, logotipu ...

Končano vektorsko sliko preneseš v program za slikanje (Adobe Photoshop, Open Canvas, Corel Photopaint ...) in tam za začetek rahlo zamegliš (zabluraš) skico (outline). To omogoči, da slika postane bolj mehka. Nato se spraviš na barvanje. Najprej pobarvaš vse dele z osnovno barvo brez senčenja. Pri barvanju je dobro imeti za vsak korak svoj nanos (layer). S tem si prihraniš razne težave, ki se pojavijo pri nadaljnjem detajliranju.

Čaka te samo še senčenje in podrobnosti, kot so: teksture, svetlobne igre itd. Pri senčenju navidezno izbereš točko, s katere strani bo padala svetloba, nato izbereš barvo, ki je par odtenkov temnejša od podlage. Sledi senčenje delov, ki jih svetloba ne doseže. Pri preprosti ilustraciji ni potrebno osenčiti vsega. Po senčenju oblikuješ še lase. Uporabi vsaj dva odtenka barve podlage, svetlega in temnega. Tukaj zelo prav pride grafična tablica, saj je črte veliko lažje narisati s svinčnikom kot pa z miško. Kot pri skici, se tudi tukaj črte začnejo gostiti proti konicam las. Za konec še potegneš svetlobno črto v nazobčani obliki.

Pomembno vlogo pri slikah igrata tudi senčenje in svetlitev oči, saj oči brez blešča delujejo mrtve. Začneš s senčenjem. S temnejšo barvo po notranji strani obrobiš oko. Nato pod zenico za par odtenkov svetlejšo barvo naneseš po sredini »praznega« prostora. Dodaš še za en odtenek svetlejšo barvo, nato pa z belo zarišeš tanke črtice. Narišeš še svetlobni odboj z belo barvo in oči so dobile svoj blešč. Ostane ti samo še tekstura oblačila. Lahko se odločiš za preprosto enobarvno obleko, ali pa ji narišeš razne vzorce.

CHIBI STIL

