

A ZASE TA DYNAMIKA! CO S TÍM TEN KOPL POŘÁD MÁ? INU, JE TO JEDNA Z NAPROSTO ZÁKLADNÍCH DOVEDNOSTÍ, KTERÉ SI JAKO KRESLÍŘ KOMIKSŮ A KRESLÍŘ VŮBEC MUSÍTE OSVOJIT. TAK HOP!



KOMIKS S ROZUMENÍM

008. DYNAMIKA



Video a předchozí díly seriálu najdete ZDE!

Tentokrát je opravdu nutné, abyste si nejprve přečetli komiks vpravo. Udělejte si pak poznámky a přemýšlejte o něm, než budete pokračovat.

Důležitý rámeček

Dneska se opět budeme věnovat pohybu. V komiksu je to jedna z nejdůležitějších věcí. Správné vyjádření dynamiky je velmi těžké, protože se jedná

o statické obrázky. Přesto máte mnoho možností, jak toho dosáhnout. Jedním z nich je tvar rámečku panelu. Když si to uvědomíte, je toto pravidlo vlastně jednoduché. Stačí panel protáhnout po směru pohybu. Jak vidíte na obrázku číslo 1, letící míč příliš dynamiky nemá. To proto, že nemá příliš prostoru na vyjádření pohybu. Svislý panel je vhodný pro vyjádření pohybu vertikálně, tedy vzhůru nebo

dolů. V komiksu na pravé straně vidíte, jak tam s pohybem pracuji. Panel vždy kopíruje pohyb předmětu, jehož rychlost vyjadřuje. Na obrázku v panelu číslo 2 také dynamika příliš nefunguje. Míč opět nemá dost prostoru, aby byl jeho pohyb vyjádřen.

Ven ze stránky

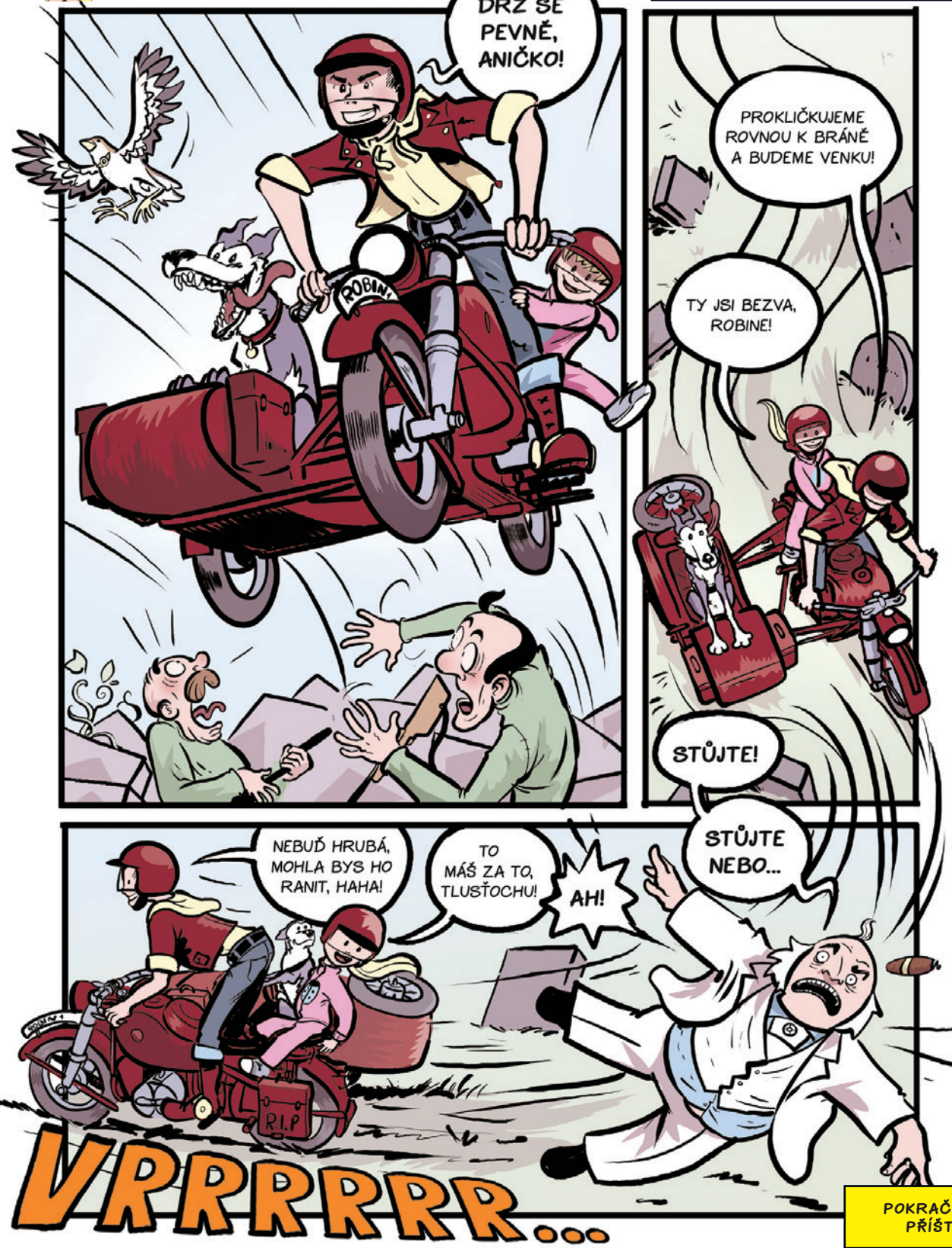
Oproti tomu v panelu číslo 3 jasně cítíme jak nám míč prosvítl kolem hlavy. Ptáte se ale, co s předměty, které se nepohybují v pravém úhlu nebo rovnoběžně s panelem? Jedno z řešení ukazuje obrázek číslo 4. Necháte-li míč vyletět ven z komiksu, je vlastně celkem jedno, jaký tvar panel má. Vidíte. Na začátku jsme stáli bezradní, jak si s pohybem poradit a najednou se nám otvírají různé možnosti. V panelu číslo 5 máte ještě čtyři rozdílné styly pohybových čar, které můžete použít. Je jich ale samozřejmě mnohem více druhů. Tohle jsou ty základní.

V opačném směru

A ještě jednu věc. Všimli jste si toho, že jsem vás v komiksu s Robinem naprosto nenásilně přiměl číst zprava doleva? Tedy obráceně, než jste zvyklí? Udělal jsem to pomocí pohybu hrdinů a skladbou bublin. K tomu právě musíte znát zákonitosti dynamiky a jejím prostřednictvím ovládat čtenářův zážitek. Není to cool? ■■■



ROBIN A OSTROV 8. ARCHETYP



ROBIN A JEHO PŘÁTELE ZACHRÁNILI ANIČKU PŘED ÚNOSCI. TI JE ALE SLEDUJÍ. VYPADÁ TO, ŽE NAŠI HRDINOVÉ NAŠLI SKRÝŠ ZA HROMADOU STARÝCH NÁHROBKŮ...

POKRAČOVÁNÍ PŘÍŠTĚ...

ZÁKLADNÍ ODBORNÉ VÝRAZY PRO TUTO LEKCI:

DYNAMIKA – VYJÁDŘENÍ RYCHLOSTI A POHYBU PŘEDMĚTU ČI ŽIVÉ BYTOSTI.

PANEL – JEDNOTLIVÝ OBRÁZEK V KOMIKSU.

POHYBOVÉ ČÁRY – ČÁRY ZPRAVIDLA VYJADŘUJÍCÍ POHYBLIVÝ PŘEDMĚT. KAŽDÝ KRESLÍŘ MÁ VLASTNÍ STYL TOHOTO NÁSTROJE.

TAKŽE PŘÍŠTĚ, KOMIKSÁCI! NEZAPOMÍNEJTE POSÍLAT OBRÁZKY!

WWW.PETRKOPL.CZ

AUTOR@PETRKOPL.CZ