TEXT A ILUSTRACE **PETR KOPL**

KOMIKS S ROZUMEM 02.

II. ŘADA

AHOJ KOMIKSÁCI! VÁŠ KOMIKS BY MĚL MÍT HLOUBKU. A TEĎ NEMLUVÍM O INTELEKTUÁLNÍ ROVINĚ. TO JE SAMOZŘEJMOST, ŽE MÁ PŘÍBĚH SMYSL. MÁM TENTOKÁT NA MYSLI VIZUÁLNÍ VLASTNOSTI VAŠICH OBRÁZKŮ. PRACUJETE S DVOJROZMĚRNÝM MÉDIEM, TAKŽE MUSÍTE PRACOVAT S TAKOVÝMI PROSTŘEDKY, ABYSTE ČTENÁŘI POCIT PROSTORU VSUGEROVALI. UKÁŽEME SI JEN PÁR TRIKŮ, JAK NA TO.

PŘEKVAPENÍ:

Překvapit čtenáře komiksu je nesmírně těžké, protože je na straně vždy vidět, co bude následovat. Jediný způsob, jak obrázkem šokovat, je skrýt ho na sudé straně komiksu. to znamená, že se obrázek objeví jako první, když čtenář otočí stranu. To však vyžaduje velmi přesné plánování celého komiksu. Když se vám to ale povede, má to skvělý dopad.

PŘEDSTAVENÍ SCÉNY:

Hloubka obrázků je nesmírně důležitá právě pro celkové pohledy. V komiksu by to čtenář neměl pocítit, ale celkový pohled na scénu se zpravidla objevuje jen jednou za stranu, jinak se většinou kreslí jen výseče scén. Opět: Není to lenost. Je to proto, že mi stačí pouze jeden názorný obrázek, aby čtenář věděl, kde se scéna odehrává. Pokud pak chci, aby se soustředil například na emoce hrdiny (viz 2. panel), je celkový pohled spíše na překážku.

PROMYŠLENÁ PERSPEKTIVA:

Na této a protější straně jsem užil několik možných řešení hloubky obrázku. Můžete si schválně zkusit odhalit, kde a kterou. Nápověda: Užil jsem různých kombinací.

PETR KOPL UVÁDÍ:

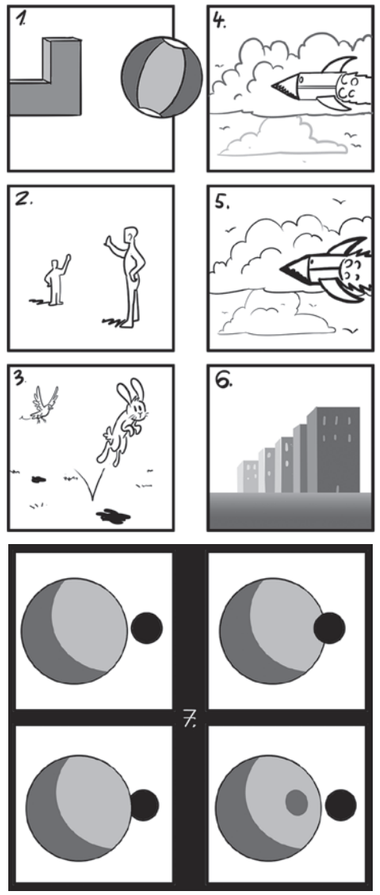
ROBIN A OSTROV ARCHETYP 17.

ROBIN, JEHO PES IKAR, VRABČÁK PÍP A PANÍ MUSLIMOVÁ - SOUKROMÁ DETEKTIVKA, BYLI UNESENI NÁKLADNÍM LETADLEM. BYLI VŠAK NUCENI VYSKOČIT, PROTOŽE PŘIŠLI O PILOTY.

NAZNAČENÍ HLOUBKY:

Opravdu jen pár příkladů, jak zacházet s hloubkou komiksu. Možností je mnoho a všichni kreslíři je musí znát. Dokud někdo nevynalezne trojrozměrné komiksy, musíme se spolehnout na tyto techniky. Objevili je, užívali a dosud užívají malíři na svých plátnech, některé z nich zase filmaři nebo reklamní grafici. Komiks má však určitá specifika, která mu dovolují zacházet s perspektivou tak, jak to žádné jiné médium nedovoluje.

POKRAČOVÁNÍ PŘÍŠTĚ...



LEGENDA:

1. posunutí objektu mimo panel, zatím, co druhý je panelem omezen, dává oku jasný signál, že je míč blíže k divákovi než druhý tvar, **2.** za předpokladu, že víme, že jsou objekty podobné velikosti, jejich zmenšení naznačí hloubku, **3.** když na tomto obrázku zakryjete stíny, bude vám připadat, že jsou pták i zajíc vedle sebe - teprve až stíny pod nimi ukážou, že pták zajíce následuje, **4.** hloubka pomocí zesvětlení kontury vzdálenějších objektů, **5.** nejčastěji užívaná metoda podle tloušťky kontury, **6.** blednutí vzdálenějších objektů, **7.** na prvním obrázku nevíme, v jakém vztahu planety jsou, ale stačí málo a je nám jasné, jak to s nimi je.

ZÁKLADNÍ ODBORNÉ VÝRAZY PRO TUTO LEKCI:

PERSPEKTIVA	– ILUZE OBRÁZKU VYTVOŘENÁ UMĚLCEM ZA ÚČELEM VYVOLÁNÍ DOJMU HOLOUBKY VÝJEVU
TABULE	– STRÁNKA KOMIKSU
PANEL	– JEDNOTLIVÝ OBRÁZEK V KOMIKSU

TÉMATU PERSPEKTIVY JSME SE DOTKLI JEN OKRAJOVĚ. CHCETE-LI VĚDĚT VÍC, KUPTE SI MŮJ KOMIKSOVÝ NÁČRTNÍK NEBO SI NAJDĚTE NA WEBU ABC STARŠÍ DÍLY TOHOTO SERIÁLU. TĚŠÍM SE NA VÁS PŘÍŠTĚ A NEZAPOMÍNEJTE MI PSÁT!

WWW.PETRKOPL.CZ AUTOR@PETRKOPL.CZ