

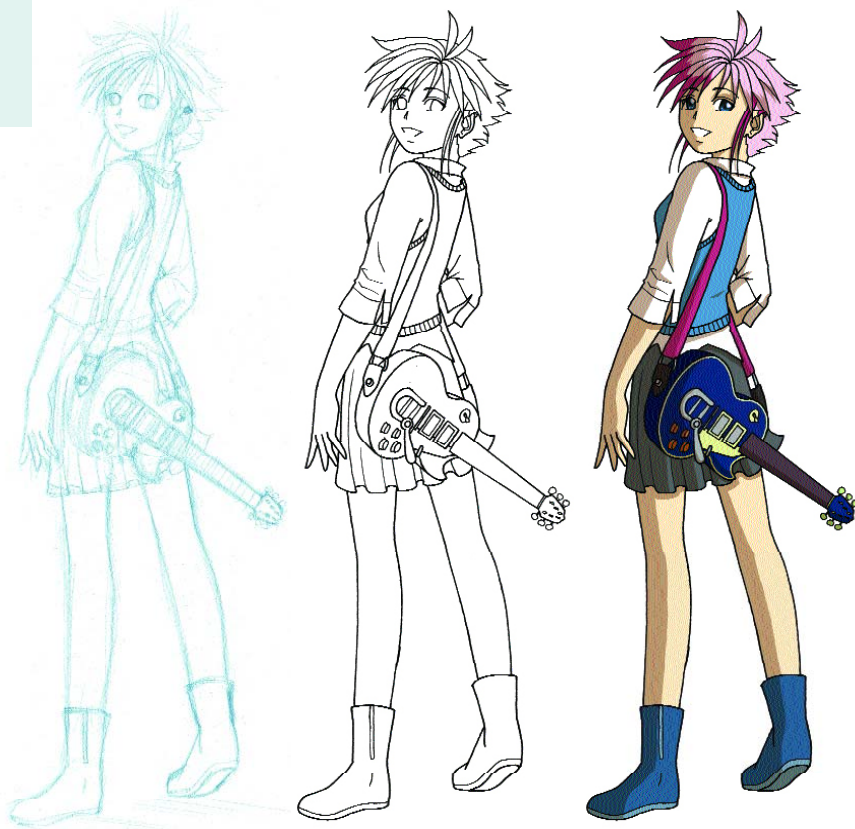
Jak navrhnout postavu

Když vytváříte postavu, není nic jednoduššího, než ji obléknout do nudného nebo tuctového oblečení, takže výsledkem je sice pěkně nakreslená, ale ničím nezajímavá postavička. Stačí přitom jen věnovat víc pozornosti povaze, roli a okolí postavy a už máte návrh, který zaujme něčím víc než jen sladkým úsměvem. Myslete proto na to, co by vaše postava měla dělat a jak by se měla chovat.

Typ osobnosti

Měli byste vzít v potaz povahu či osobnost postavy, kterou kreslíte. Může se projevovat ve stylu oblečení nebo jednoduše řečí těla. Například postava na obrázku působí jako otevřená, veselá dívka, která se moc nestará o to, jak se na ni ostatní dívají.

► Nejdříve byla postava načrtnuta modrou pastelkou a pak obtažena mikrofíxou. Než přidáme barvu a stínování, modře načrtnuté linky odstraníme.



Oblečení

Oblečení by mělo odrážet koníčky a zájmy postav stejně jako prostředí, ve kterém se pohybují. Trička, tašky a další věci, na které je možné umístit logo, mohou často prozradit zájmy – zda je postava členem nějakého sportovního klubu nebo se v poslední době nebo dříve zúčastnila nějaké akce. Doplnky jako přívěšek na klíče a další tretky nám také mohou o zálibách hodně napovědět. Oblečení dívky na obrázku (dole) je kupříkladu jen upravená školní uniforma, ale výrazné jsou originální vyšší boty.

Zájmy a záliby

Co vaše postavy rády dělají? Popřemýšlejte o tom, jaké mají asi koníčky, co by mohli dělat nebo studovat. To všechno je možné nenápadně včlenit do návrhu postavy, která bude díky tomu mnohem realističtější. Do jisté míry lze zájmy vyjádřit pomocí doplňků, jakým je třeba kytara na předchozí stránce.

Doplňky a rekvizity

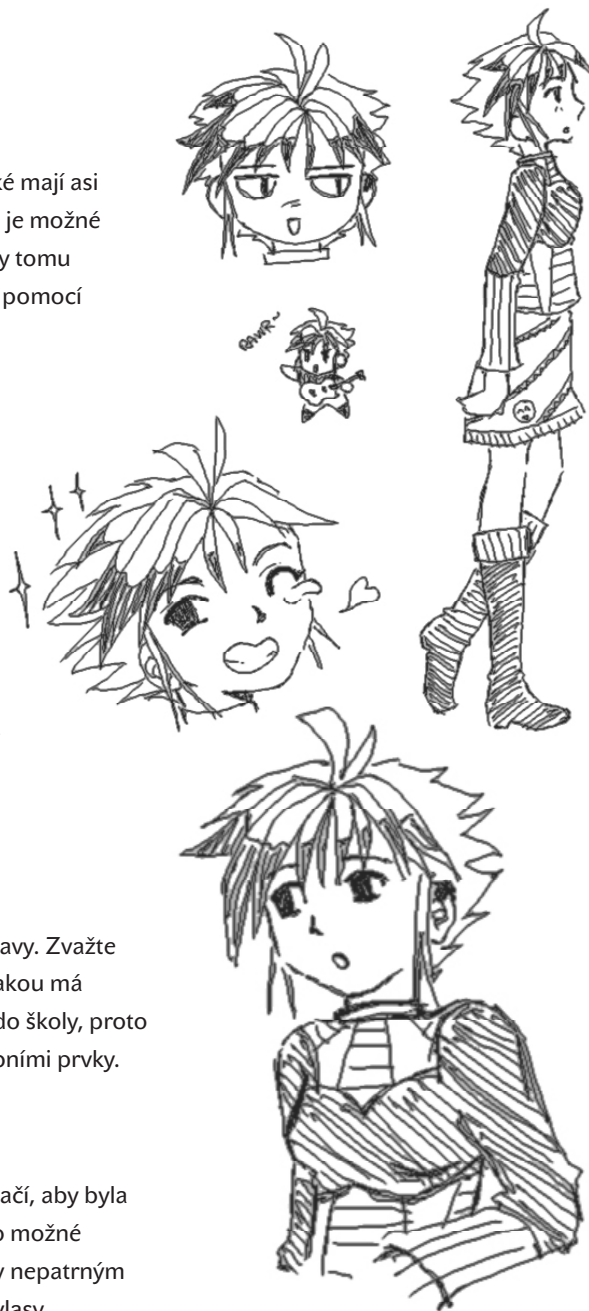
Některé postavy mohou mít coby součást své role různé rekvizity. Doplňky jako kytary nebo sportovní vybavení jsou nasnadě, ale třeba jen taška, kterou má postava vždy při sobě, může čtenáři leccos napovědět. Mnohé ovšem může naznačit i to, když postava vůbec žádné doplňky nemá – je to člověk otevřený, kterého zřejmě záliby nebo zvyky tolik neovlivňují. Dívka na protější stránce má přes rameno ležérně pověšenou kytaru, kterou s sebou často nosí, protože ji má ráda.

Okolnosti

Často pomůže i zamyslet se nad životním stylem postavy. Zvažte věk, jestli chodí do školy nebo už do práce, kde žije, jakou má rodinu, povinnosti a tak dále. Dívka z obrázku chodí do školy, proto má na sobě školní uniformu upravenou několika osobními prvky.

Zajímavé designové prvky

Zásadní je, aby důležitá postava něčím vynikala. Nestací, aby byla dobře nakreslená, musí být natolik odlišná, aby ji bylo možné lehko rozpoznat mezi ostatními – ačkoli třeba jen díky nepatrným detailům. Dívka na tomto obrázku má velmi výrazné vlasy, neobvyklou náušnici a cool boty. Účes ani další prvky jejího oblečení nejsou tuctové, charakterizují nezávislý „punkový“ styl, ale i kdyby na sobě dívka měla jiné oblečení, snadno byste ji poznali.



▲ Náčrtky postavy v různých pozicích, s různými výrazy tváře a z různých úhlů vám pomohou představit si, jak bude asi vypadat v konečné verzi komiksu. Naučit se dělat si takovéto náčrtky je velmi důležité.

Malý kluk

Malí chlapani jsou coby postavičky obvykle veselé a plné života. Chybí jim sice zkušenosti, nicméně ať už mají v očích vepsaný jakýkoli cíl, dosáhnou ho svou vytrvalostí nebo prostě vrozeným talentem. Malý kluk často k úkolu přistoupí příliš sebejistě, takže s velkou slávou pohoří. Jakmile se však poučí, dá se brzy dohromady, ať už jde o banální hru na vojáky, anebo mnohem určitější a vznešenější cíl, jako je třeba příprava suši.

Malý génius

RYSY: Hlubavý, předčasně vyspělý, stydlivý

Design: spíš než ve středu dění najdete tuto postavu někde v ústraní s knížkou v ruce. Ale vždycky bude nablízku, aby vašemu hrdinovi poradil a pomohl. Oblečení je staromódní, nudné, v nevýrazných neutrálních barvách, ale klukovské krátké kalhoty nesmějí chybět. Tlustá, stará, v kůži vázaná kniha, kterou drží v ruce napovídá, že ho zajímají všemožné záhady, ačkoli tento typ je často jako doma i ve světě nejmodernější techniky.

Veselý hrdina

RYSY: Plný elánu, vytrvalý, optimistický

Design: malý futuristický školák (na protější straně) jezdí do školy stylově – na roztomilé mechanické včele. Ačkoli jeho dopravní prostředek je krajně neobvyklý a stejně nekonvenční je i jeho oblečení, krabička na svačtinu, kterou má zavěšenou vzadu na své mašince, a k tomu batůžek na zádech prozrazují, že je to vlastně jen obyčejný školák. Žlutomodré barevné chána dodává obrázku zářivý, letní nádech. Barevná škála je sice omezená, ale dobře zvládnutá. Mechanická včela je pro malého dobrodruha jak roztomilým maskotem, tak ochotným pomocníkem.

► Všímněte si, že barva bot ladí s vestičkou a šortky mají zas podobný odstín jako oči.





◀ Na chlapce i na robota dopadá poměrně hluboký stín. Pozor tedy při stínování na to, kam bude dopadat světlo.



Malá holka

Holčičí postavy se zpočátku mohou zdát křehké a pasivní, ale v mnoha příbězích se ve skutečnosti projeví jako hrdinky se silnou vůlí. Zvláště v manze určené mladým dívkám jsou hrdinky často zobrazovány coby pozitivní, realistické vzory, které tvrdě bojují, aby překonaly své nedostatky.

Malá čarodějnice

RYSY: Uličnická, zvědavá, hravá, otevřená

Design: tato mladá dívka je talentovaná malá čarodějnice, která dokáže stejně sebevědomě kouzlit jako tropit neplechu. Její postoj je sebevědomý, košťe má položené přes rameno a uličnicky mrká. Ačkoli má na sobě tmavou uniformu čarodějnice-žákyňky, její ohnivě zářivé vlasy i roztomilý netopýr coby maskot na řetízku, který prozrazuje její dětskou, hravou povahu, potvrzují, že není žádný tichošlápek. Zakroucený konec klobouku, vlasů i tkaniček u bot dodávají fantasy námětu mírně gotický podtón. Oblečení k sobě velmi dobře ladí, včetně knoflíčkových rukávů a límce nebo hnědých rukavic s punčochami.

► Zářivá barva vlasů a očí dodávají postavě zvláštní kouzlo a přitahují pozornost k dívčině obličeji.

