



PROYECTO O-CITY



Erasmus+

Proyecto fundado por: **Erasmus+ / Key Action 2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices, Knowledge Alliances.**

1. Curso de Comic

Tema 3 Lección 2

Nombre: Sobre la legibilidad del panel, la página y la fluidez general

Objetivos

En esta lección, aprenderemos y entenderemos cómo componer los elementos necesarios para la historia en la forma correcta.

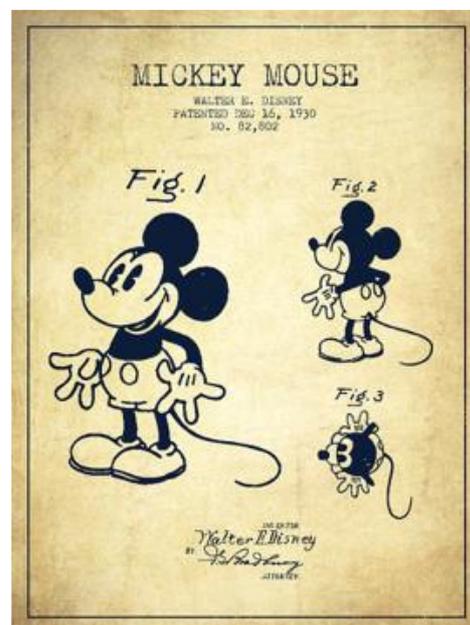
El orden y la legibilidad son mejores que la belleza

La investigación estética en los cómics debe considerarse siempre secundaria a la función narrativa.

El espacio dentro de los paneles debe estar bien organizado de acuerdo con las reglas de legibilidad.

Para quién estamos dibujando

Tener en cuenta el público objetivo de nuestro cómic no solo es útil para la escritura sino también para el estilo de dibujo. Aunque los dibujos más simples no siempre funcionan con lectores más jóvenes ni los dibujos más complejos con lectores más experimentados.



Una palabras sobre los detalles

Dependiendo de qué tan cerca esté el encuadre, los detalles varían en intensidad. (a_2) Tanto para respetar la visión humana natural como la correcta percepción de las distancias. O porque demasiados detalles abarrotan el panel.

Anatomía y expresividad

Incluso cuando contamos historias sobre patos y ratones, el egocentrismo humano siempre sale a la luz.



Conociendo la figura humana

No hay duda de que a los seres humanos les encanta representarse a sí mismos. Ya sea que usemos un estilo simple o uno más descriptivo, la anatomía es una herramienta importante para crear un vínculo empático con el lector.

Conociendo las expresiones humanas

El rostro y las expresiones faciales son el campo en el que se juega el juego de la identificación y la empatía. Por tanto, un estudio adecuado del rostro y las expresiones también sirve para simplificarlos al máximo; como un emoji.

Representación de cuerpos

La postura, los movimientos de las manos, la forma de caminar de las personas son solo algunos de los aspectos que caracterizan a las personas, y mucho menos los dibujos. Para comprobar si la actuación de sus cuerpos dibujados funciona, utilice siluetas.

El cuerpo en el espacio

El cuerpo no se mueve en la nada, tiene un plano debajo, la superficie de la tierra, y está sujeto a la gravedad (a menos que sea Superman).

Entonces, cuando está sentado, tomando el autobús, subiendo las escaleras o contestando el teléfono, siempre está interactuando con un espacio y objetos.

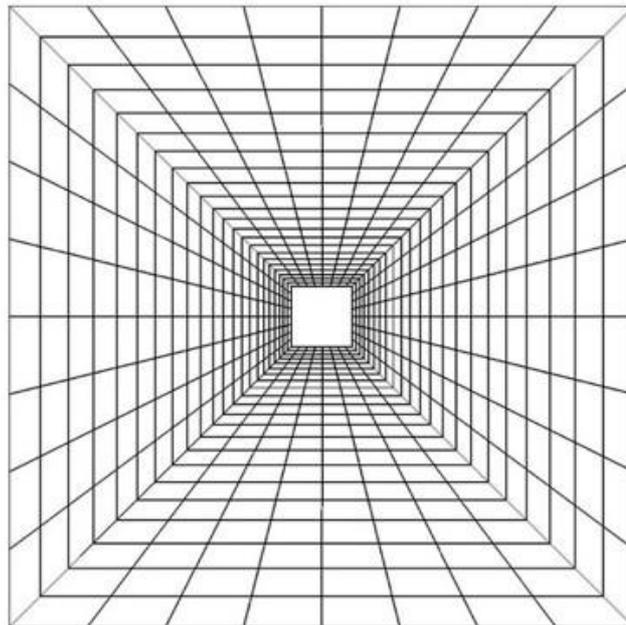
Profundidad, luz y sombra

La luz y la sombra nos dan el campo de visión que conocemos.

Razonamiento por planos

Una forma sencilla de gestionar objetos en el espacio es imaginarlos dispuestos en una serie de líneas paralelas. Los más cercanos a usted están en primer plano, inmediatamente después en el segundo plano y de regreso al fondo; como telones de fondo de teatro.

Espacio de dibujo



Para una representación más compleja del espacio, es deseable utilizar la perspectiva, una técnica antigua que crea la sensación de tridimensionalidad en una hoja de papel. Aprender a gestionar uno, dos o incluso tres puntos de fuga dará un toque de realismo a tus dibujos.

Valores y claroscuro

Por último, el claroscuro, técnica que, aunque simplificada, sirve para dar la idea de los volúmenes de un cuerpo, un objeto o un espacio. Con las sombras que se proyectan y las fuentes de luz que influyen en la percepción de lo más importante y lo que pasa en el fondo.



Conclusiones

Aprender a gestionar uno, dos o incluso tres puntos de fuga dará un toque de realismo a tus dibujos.