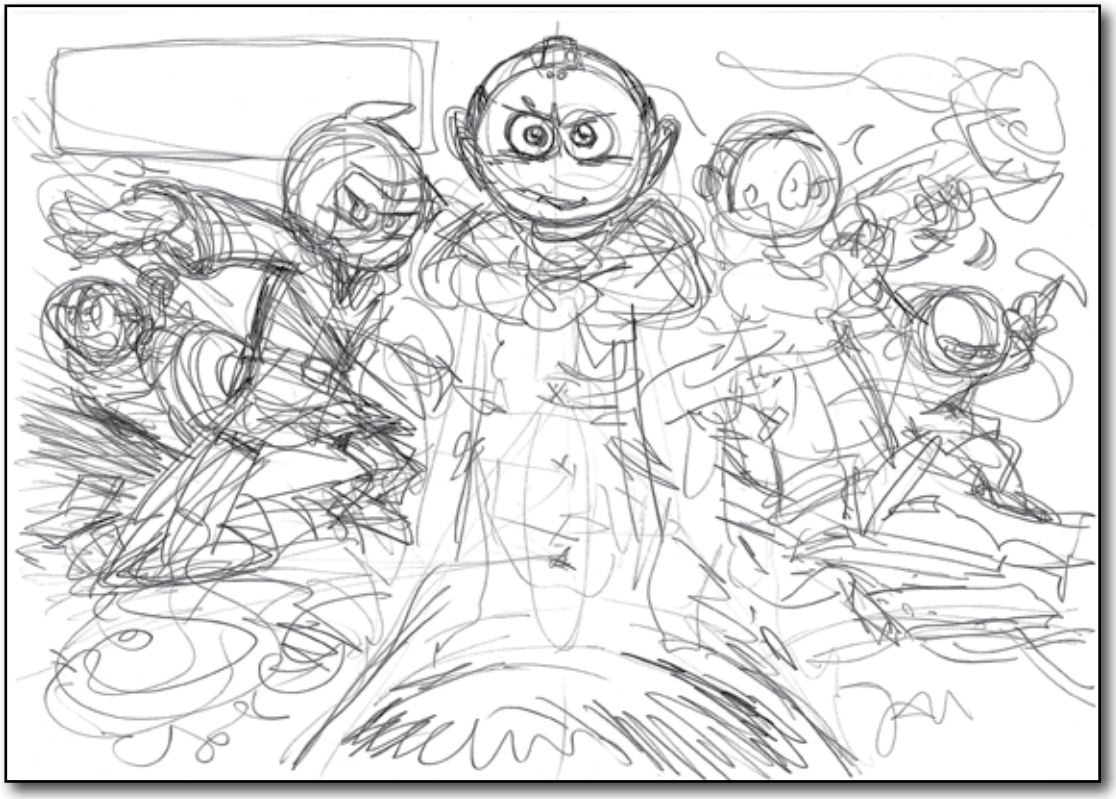
Nomerplakat TRIN-FOR-TRIN

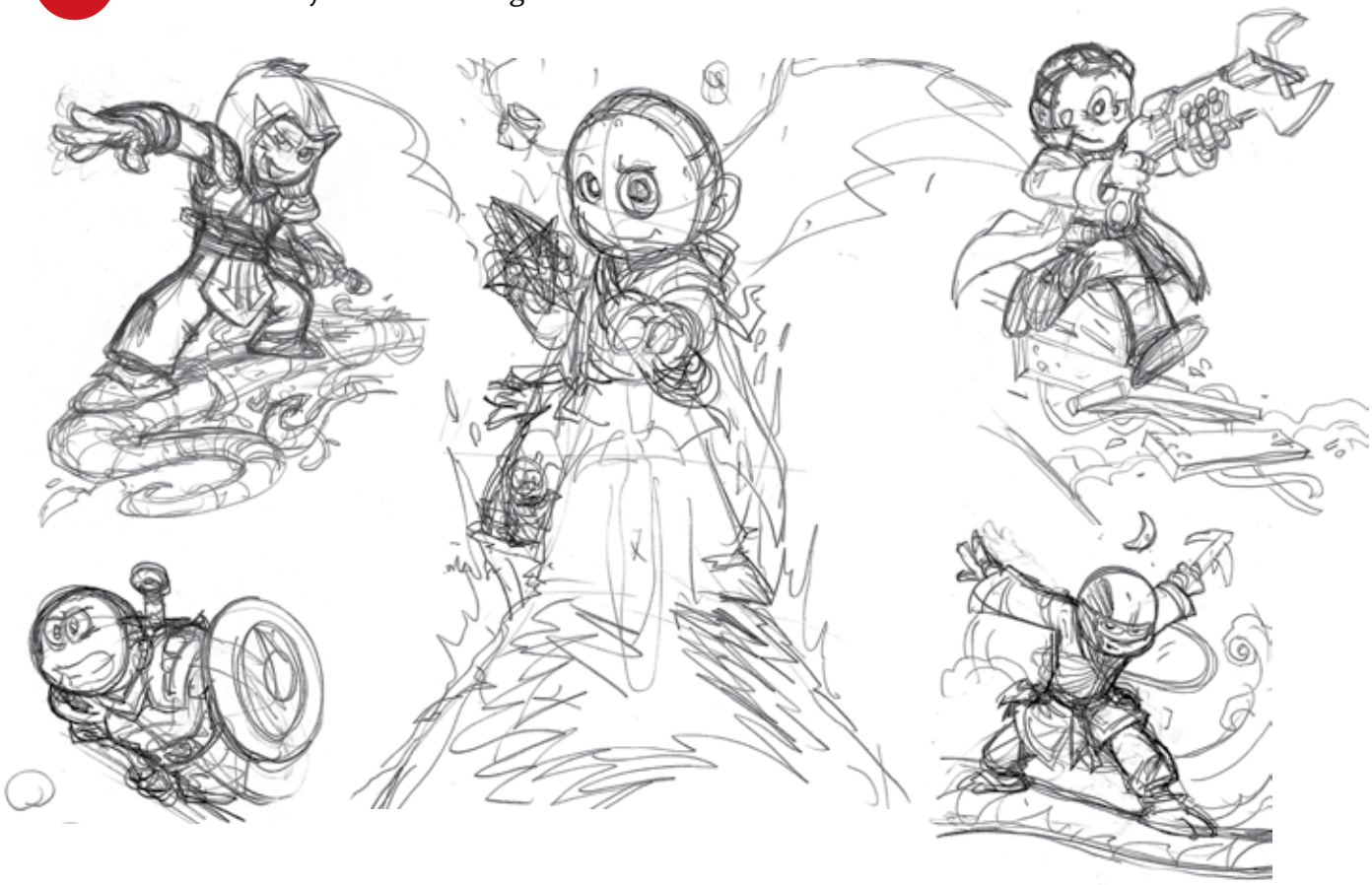
I forbindelse med udgivelsen af de fire første Nomer-bøger, valgte jeg at lave en plakat. Her er en trin-for-trin gennemgang af processen bag skabelsen af Nomer-plakaten.

© Jan Kjær

1 **SKITSE:** Her er min første grove skitse af plakaten. Ideen er at lave en 'line-up' af fem af Nomer-heltene med dragesværdet i midten.



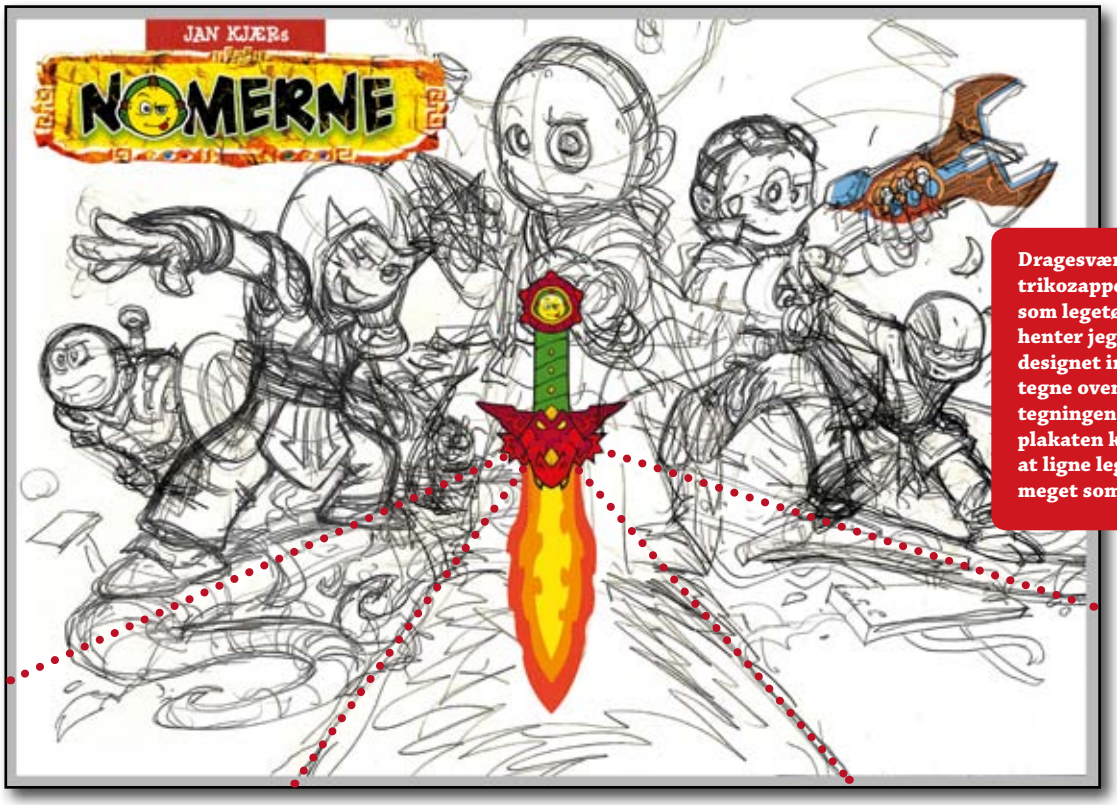
2 **FIGURERNE:** Jeg tegner derefter figurerne enkeltvis for at sikre, at de ser maksimalt seje ud hver for sig selv.



© Jan Kjær

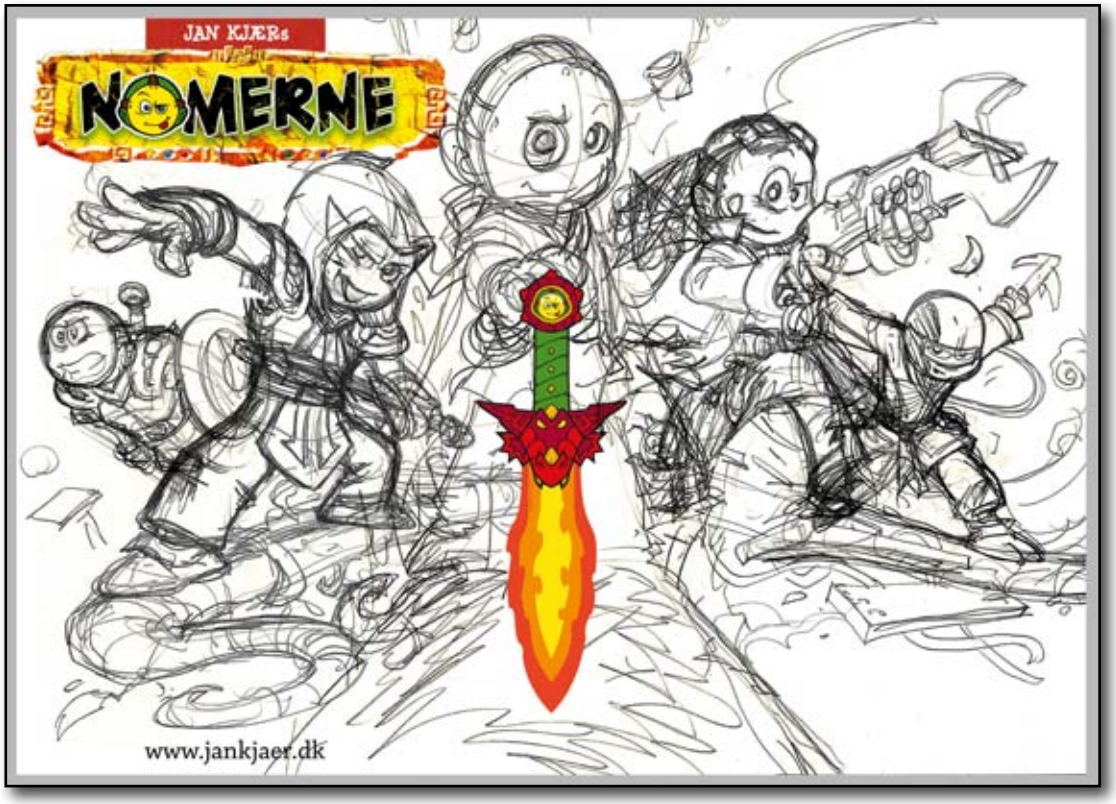
3

KOMPOSITION: Jeg scanner figurerne ind og placerer dem på plakaten. Jeg klipper, skalerer, og flytter skitserne i computeren, til jeg synes kompositionen fungerer. Jeg arbejder med dragesværdets hoved som udgangspunkt for perspektiv.

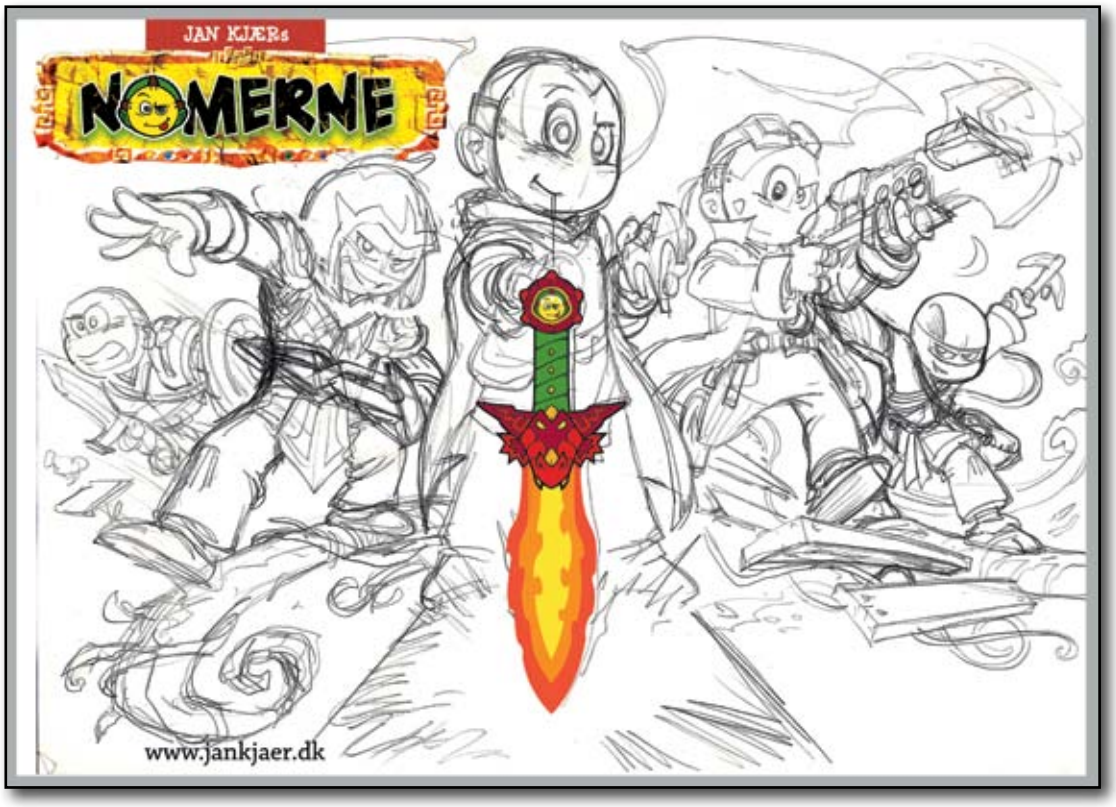


Dragesværdet og trikozappen findes som legetøj, derfor henter jeg legetøjs-designet ind til at tegne ovenpå, så tegningen på plakaten kommer til at ligne legetøjet så meget som muligt.

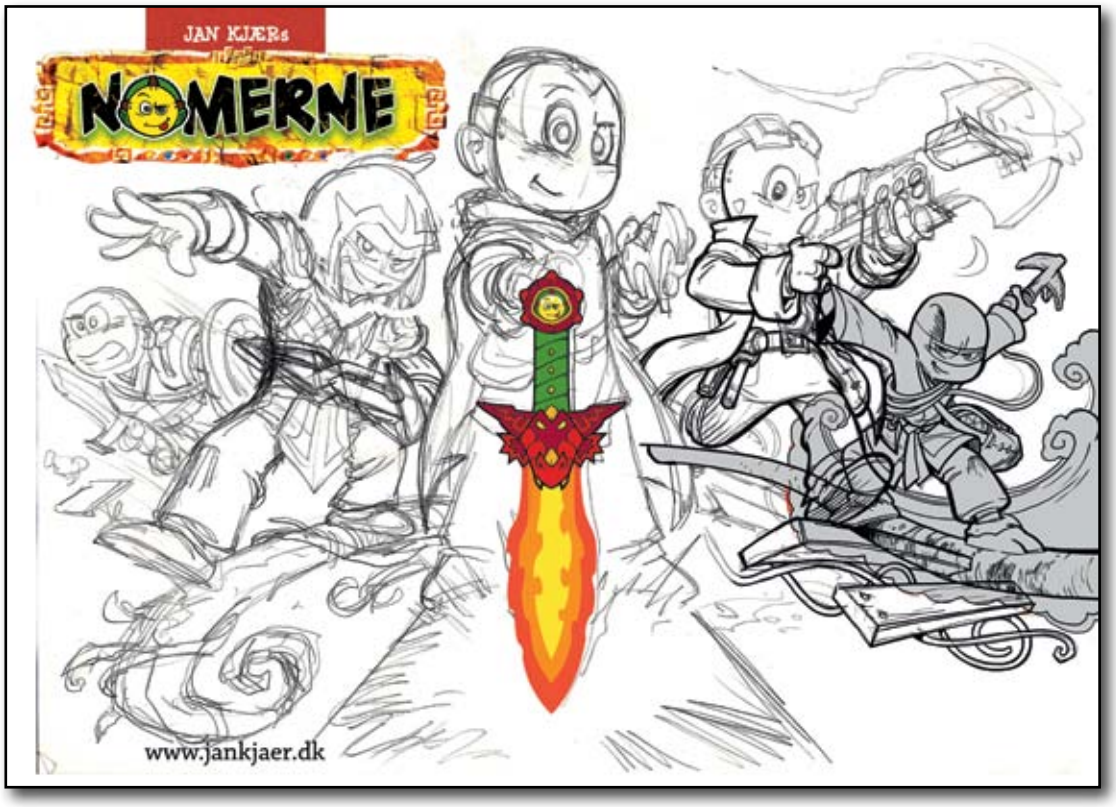
Jeg beslutter at spejlvende frontfiguren. Det er en af fordelene ved at arbejde digitalt, det er nemt at lave rettelser. Så printer jeg kompositionen for at tegne op igen.



4 **FÆRDIG TEGNING:** Så er tegningen færdig. Den scanner jeg ind og begynder at rentegne på computeren.



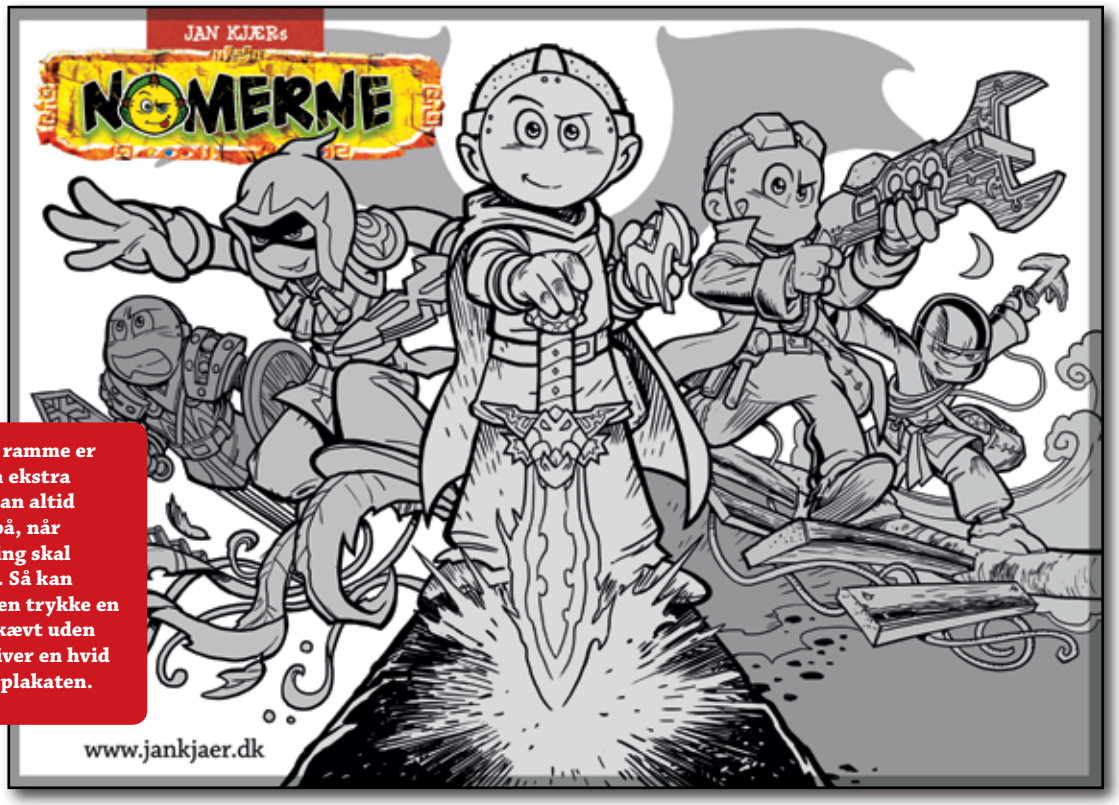
5 **RENTEGNING:** En af fordelene ved at rentegne på computeren er, at jeg kan rentegne figurerne på hver deres lag. Det gør det nemmere, når man senere skal lave lyseffekter mellem figurerne (se trin 9).



Og her går det så galt. Der er en tommelfingerregel indenfor tegning, der siger, at man skal færdiggøre hver fase helt, før man går videre til den næste. Men midt i rentegnigen af figurerne, finder jeg ud af, at jeg ikke bryder mig om tegningen af magikeren, så jeg beslutter mig for at gå et skridt baglæns og tegne ham igen.

Da jeg begynder på det, får jeg pludselig nye ideer til andre elementer på plakaten. Det er dårligt for ens fokus sådan at springe frem og tilbage mellem processerne, men på den anden side er det vigtigt at lave ændringer, hvis man føler, man kan gøre sin tegning bedre.

Så er rentegningen endelig færdig. Man kan se på gråtonerne hvor mange lag, tegningen er rentegnet i.



Den grå ramme er de 5 mm ekstra 'kød', man altid tegner på, når en tegning skal trykkes. Så kan trykkeren trykke en smule skævt uden at det giver en hvid kant på plakaten.

6 **FARVEPRØVE:** Farveprøven er en hurtig farvelægning, man laver for at tjekke, om farverne, man havde forestillet sig, vil fungere i virkeligheden. Jeg synes faktisk, det ser ud til, at farve-ideen holder, så jeg fortsætter til farvelægning.

Dette lavaområde har jeg med vilje holdt tomt, så jeg har et godt område at sætte min signatur, hvis nogen skulle ønske det.

7 **FLAD FARVELÆGNING:** Først laves en såkaldt 'flad farvelægning'. Dvs. fladerne fyldes med en jævn farve, så de er nemme at markere under selve farvelægningen.

© Jan Kjær

8

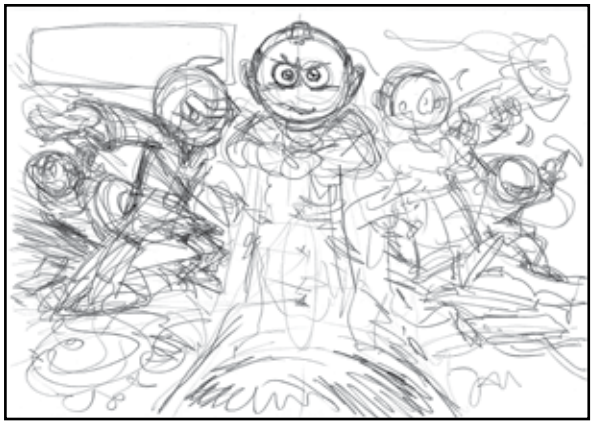
FARVELÆGNING: Så er der kommet lys og skygger på ... og nogle lyseffekter.

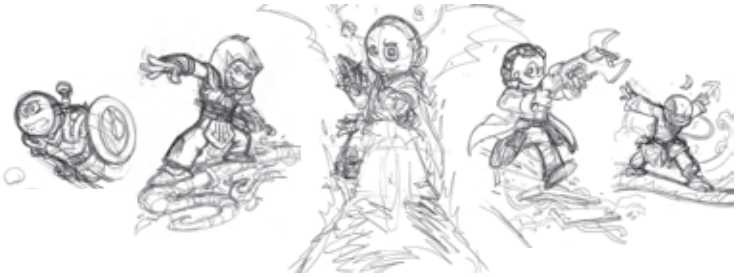
Jeg synes, at der er så mange detaljer i farverne, at jeg vælger at slette de dragevinger, som jeg ellers havde tegnet bag frontfiguren.

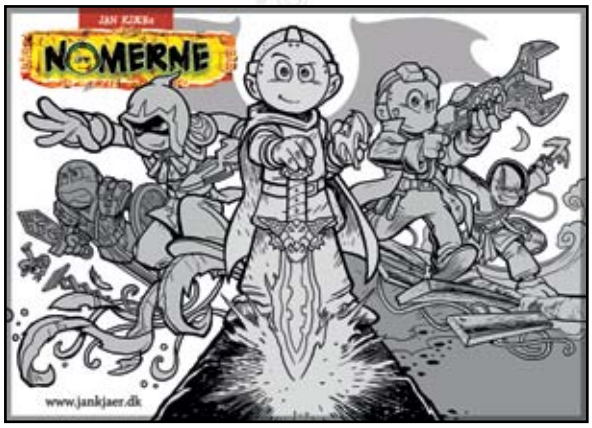
9

LYS-EFFEKTER: Det sidste trin er effekter, men også fokus på kontrasterne. Nogle områder gøres mørkere og andre lysere for at få figurerne til at stå tydeligere frem. Det er malet lyseffekter mellem figurerne for at skille dem bedre fra hinanden. Og så, VOILÀ!, er plakaten færdig og klar til tryk.

Lær at tegne







© Jan Kjær