

 PETR KOPL UVÁDÍ:

B-B-O-O-O-M!

MÁM TAM PŘÁTELE!

ROBINE!

JSTE VRAH!

DOST UŽ TĚCH PITOMOSTÍ!

PODÍVEJTE!

ONI ŽIJÍ!

ROCKO, UDĚLEJ NĚCO!

RRRRACHOT!

VÝŠTŘEL BYL POSLEDNÍ KAPKA!

TA SOPKA BOUCHNE!

NEMŮŽU! ZLOMIL JSEM SI NEHET!

JÁ ZA TO NEMŮŽU, ČLOVĚČE!

PROČ JSTE VYSTŘELIL?

JÁ ZA TO NEMŮŽU, ČLOVĚČE!

ROBINE!

Malá rada pro spisovatele. Jestli se v příběhu objeví sopka, očekává se, že vybuchne. Jestli ne, bude čtenář zklamán. Bude na to čekat. Stejně jako když na začátku příběhu hrozí, že se protrhne přehrada, musí k tomu dojít, nebo musíte naservírovat nějakou ještě lepší podívanou. Buďte fér. Plňte sliby.

SFX – ZVUKY V KOMIKSU (BUM!, PRÁSK!)

SATURACE BARVY – SYTOST ODSTÍNU

LETTERING – PÍSMO, KTERÉ KOMIKS OBSAHUJE

PANELY – JEDNOTLIVÉ OBRAZKY KOMIKSU

LAYOUT – NASTAVENÍ GRAFICKÝCH PRAVIDEL DOKUMENTU

TAK SE ZA TÍM MĚJTE A NAJDĚTE SI NA WEBU ABC
STARŠÍ DÍLY TOHOTO SERIÁLU. TĚŠÍM SE NA VÁS
VE SVÉM NÁČRTNÍKU A NEZAPOMÍNEJTE MI PSÁT!
WWW.PETRKOPL.CZ AUTOR@PETRKOPL.CZ