

ZÁKLADY KRESBY POSTAVY

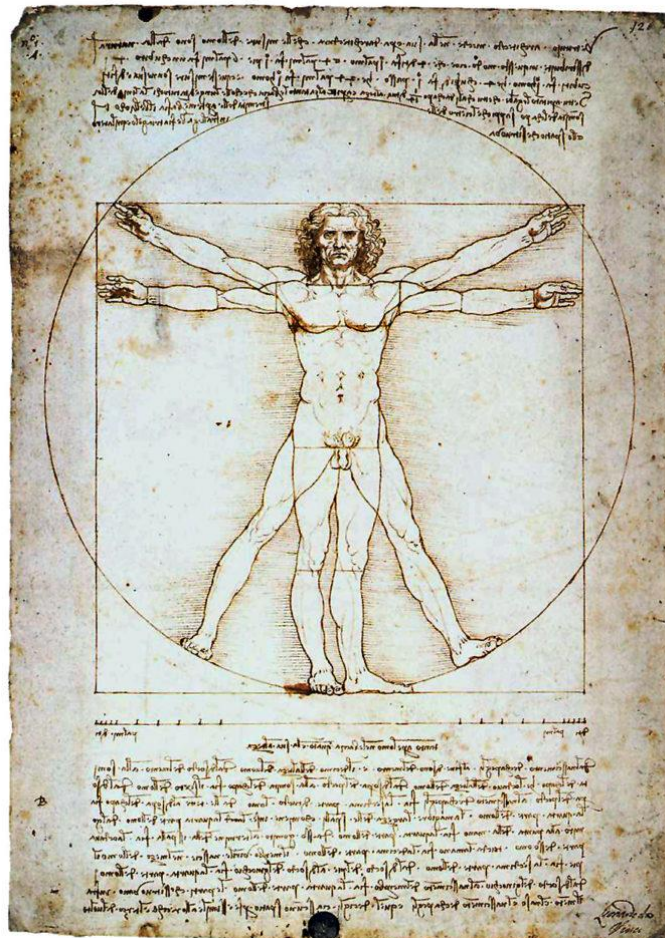
(6. ročník)

Pedagóg: Mgr. Katarína Vronková, DiS.

Milí výtvarníci a výtvarníčky, aj napriek vzniknutej situácii môžeme spolu naďalej tvoriť online formou ☺ Každý týždeň si pre Vás pripravím jedno zadanie, na ktorom môžete v priebehu týždňa pracovať. Pri prvom zadaní sa oboznámime so základmi kresby postavy. Naučíme sa základné proporcie a pomery jednotlivých častí tela k celkovej ľudskej postave. Prečítajte si preto pozorne nasledujúci text a pokúste pomocou neho nakresliť konkrétne drevené figúrky, ktoré som Vám nafotila.

KRESBA POSTAVY

Pri kresbe postavy si možno mnohý z vás predstavia kresbu známeho renesančného umelca Leonarda da Vinci (viď obr. nižšie). Do dnešnej doby sa považuje za jedného z najväčších umelcov v histórii tejto planéty. Medzi iným sa venoval aj skúmaniu proporcií ľudskeho tela. Pojal to jemu vlastným štýlom, nakreslil a definoval základné pravidlá ľudskej geometrie. Vychádzal z tzv. Ondrejovho kríža, upravil si ho a vznikol tento veľmi známy Virtuviánsky muž.



To, na čo chcel Leonardo týmto obrazom poukázať je jednoduché – rozpätie rúk = výška človeka. Štvorec v ktorom je Virtuviánsky muž nakreslený to len dokazuje, zároveň symbolizuje duševnú rovnováhu a kruh, rovnováhu fyzickú. Môžeme si tiež všimnúť, že pupok je stredom celého obrazu (t.j. kružnice, v ktorej je postava), no nie však stredom tela, za ktorý sa považuje miesto kde sa začínajú rozdeľovať nohy.

Pri kresbe postavy budeme vychádzať zo základných pravidiel, ktoré položil Leonardo da Vinci. V nasledujúcich riadkoch sa oboznámime aj s inými proporčnými merítkami, ktoré nám pri kresbe postavy môžu ešte viac pomôcť.

Hlava ako základné merítko

Hlava ako základné merítko pri určovaní proporcií postavy je celkom užitočná. Veľkosť hlavy je u každého človeka individuálna, no dalo by sa povedať, že vo všeobecnosti platí, že **telo je vysoké 7 – 8 hláv človeka**. (Neplatí to ale pri kresbe malých detí, ktoré majú hlavu výrazne väčšiu v pomere k telu). Pri kreslení hlavy sa zamerajte na ovál (hlavu nekreslite ako kruh) – môžete si na začiatok pomôcť a nakresliť ovál jednoducho symetricky. Krk je dlhý približne štvrtinu hlavy (no na jeho spodnej časti už začínajú ramená).

Výška

Tak ako aj ľudská tvár, aj výška človeka je vytvorená na základe určitých pravidiel. Dali by sa nazvať aj geometrickými. Vychádzame však z toho, že údaje sú len priemerné, teda podobne ako pri tvári, aj pri výške pokojne môžeme očakávať rôzne odchýlky. Vo všeobecnosti však zvykne platiť, že hlava sa v tele nachádza už spomínaných 7-8 krát.

Trup = (vzdialenosť od ramien po oblasť brucha (nad začínajúcou panvou)) **2x výška hlavy**

Šírka ramien = **2x dĺžka hlavy** (platí pri pohľade priamo spredu, lebo pri natočení postavy sa táto veľkosť znižuje)

Pri nakreslení týchto pomocných oválov nám vznikne trojuholník, ktorý tvorí trup (viď obrázok). Pod ním sa nachádza panva.

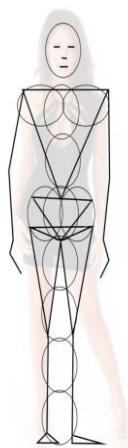
Panva = **2x šírka hlavy**

Dĺžka rúk začína ramenami a končí niekde v oblasti medzi pásom a kolenami. Dĺžka rúk sa môže u jednotlivých ľudí líšiť. Ak sa však zameriame na všeobecný pomer tela, opäť si môžeme pomôcť porciou hlavy.

Vzdialenosť medzi lakt'om a končekmi prstov = **2x výška hlavy** (dĺžka od končekov prstov po zápästie = takmer celá hlava).

Poslednou časťou pri kresbe postavy sú nohy. Začínajú sa v oblasti panvy.

Dĺžka nôh sa predpokladá ako **4x výška hlavy**. (Stehná sú dlhé dve hlavy, v zlome medzi stehnom a lýtkom/píšťalou je samozrejme koleno. Majte na pamäti, že aj chodidlá majú určitú hrúbku, teda mali by začať približne v poslednej štvrtine posledného hlavového oválu).



Postup pri kreslení

Na záver vám ešte môže pomôcť postup pri kreslení postavy, aby sa vám nestalo, že vám telo nevychádza, že vám nesedia proporcie, alebo že vám nevojde celá postava na výkres.

Preto vám odporúčam postupovať pri kreslení takto:

- 1. Nakreslite si os tela, tenkú čiaru, zhora dole** (v prípade, že postava strnulo stojí. Ak je postava v pohybe, treba zakresliť os pohybu).
- 2. Rozdeľte os na polovičku, dostanete tým preponu spodného trojuholníka panvy**
- 3. Zakreslite si „hlavy“ do osi tela, načrtnite hlavu, šírku ramien, bokov a línie rúk**
- 4. Dokončíte trupový trojuholník ako aj panvové trojuholníky.**
- 5. Pridajte ruky a nohy a na záver dokončíte detaily.**

(nezabúdajte, že pri náčrte postavy ceruzkou netlačíme, prípadne použijeme tvrdú ceruzku –napr.4H...)

VAŠOU ÚLOHOU BUDE:

Nakresliť drevené figúrky (viď.obrázky nižšie) – 1x muž / žena (môžete si vybrať)

- 1x figúra v pohybe
- 1x figurálna kompozícia

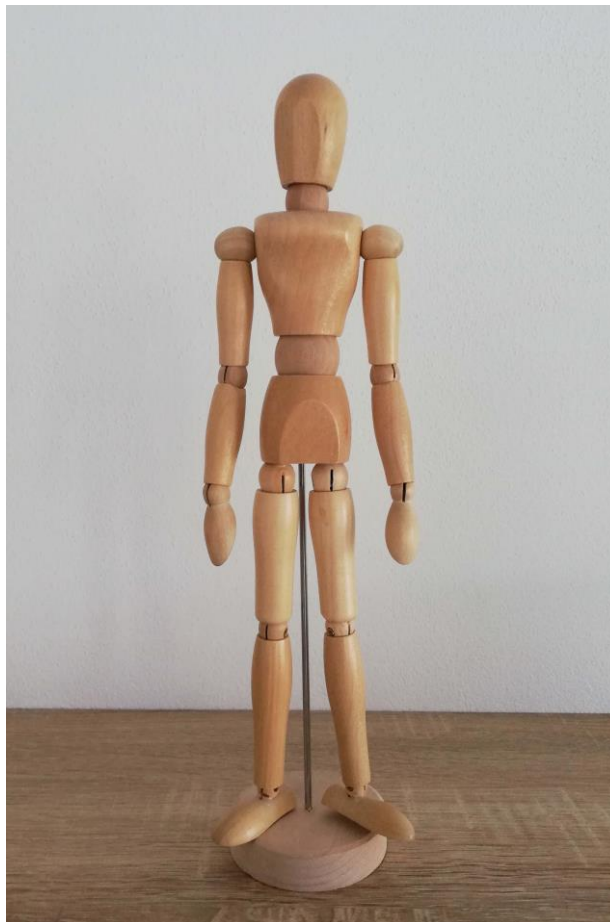
Zamerajte sa na správne proporcie, zachytenie pohybu a postoja postáv.

Formát: **výkres A3** (na jeden výkres môžete nakresliť aj viac postáv. Pokúste sa ale, aby boli postavy čo najväčšie).

Technika: **ceruzka** (využite tieňovanie pomocou rôznych typov tvrdosti ceruziek – od 4H po 8B, ak ich máte doma k dispozícii)



mužská postava



ženská postava



postava v pohybe



figurálna kompozícia

HOTOVÉ DIELA MI MÔŽETE POSIELAŤ NA NAŠU
FB STRÁNKU - (Výtvarný odbor SZUŠ Liptovský Hrádok)
Ak budete potrebovať, môžete sa touto formou pri tvorení so mnou kedykoľvek poradiť

TEŠÍM SA NA VAŠE VÝKRESY ☺