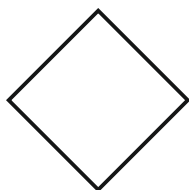
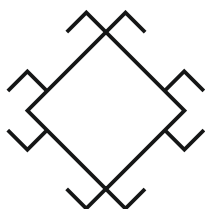


1. V prvých dvoch úlohách zakreslite zjednodušené geometrické prvky, ktoré vidíte v zobrazených ornamentikách. (Stredné Slovensko, spracované podľa Štefana Leonarda Kostelníčka).



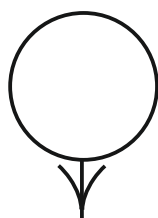
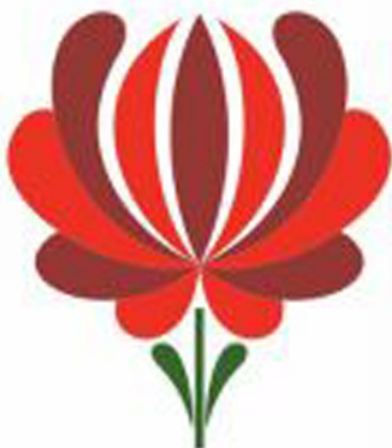
2. (Karpatská Rus, spracované podľa Štefana Leonarda Kostelníčka)



3. Zakreslite ďalšie zjednodušené geometrické prvky, ktoré vidíte v zobrazenej ornamentike.
Čím sa odlišujú prvé dve úlohy od úloh č. 3 a 4?
(Východné Slovensko, spracované podľa Štefana Leonarda Kostelníčka)

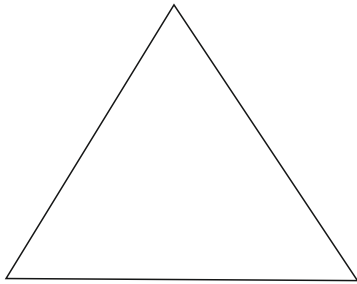


4. (Západné Slovensko, spracované podľa Štefana Leonarda Kostelníčka)



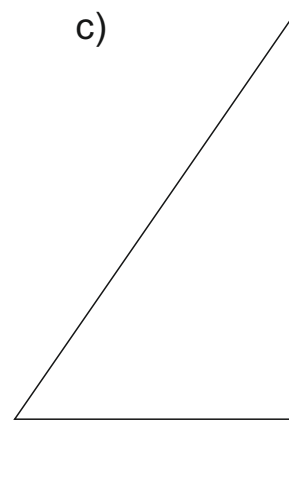
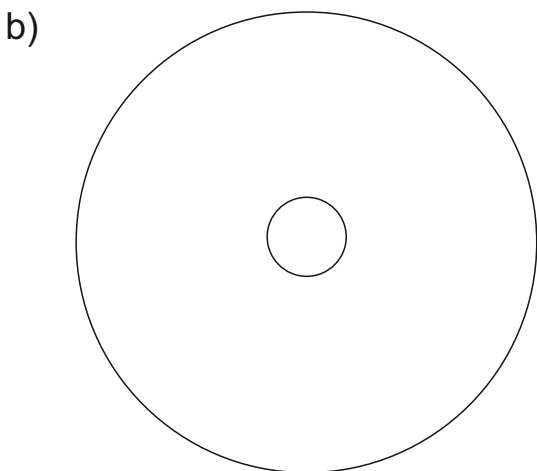
Zapište odlišnosti medzi ornamentikou v úlohách 1. - 4.

5. Vyhľadajte obraz Ľudovíta Fullu Babky v Moravanoch. Pozorne si pozrite aj iné obrázky od Fullu. Ktoré geometrické prvky využíval v tvorbe vo vzťahu k ornamentike a akým spôsobom?



6. Vyberte si zjednodušené schémy z predchádzajúcich úloh a usporiadate ich do predpísanej kompozície:

- a) do pásovej kompozície
- b) centrálnej kompozície
- c) osovej kompozície (zkladlovo)



6. Všetky predstaviteľné línie a plošné útvary môžeme odvodiť z kompozície jedného, dvoch alebo troch základných tvarov. Zo štvorca, kruhu / kružnice, trojuholníka. Kde všade ich môžeme vidieť? Napíšte príklady bežných predmetov, v ktorých je ich tvar odvodený zo štvorca, kruhu a trojuholníka, alebo ich kombináciou.

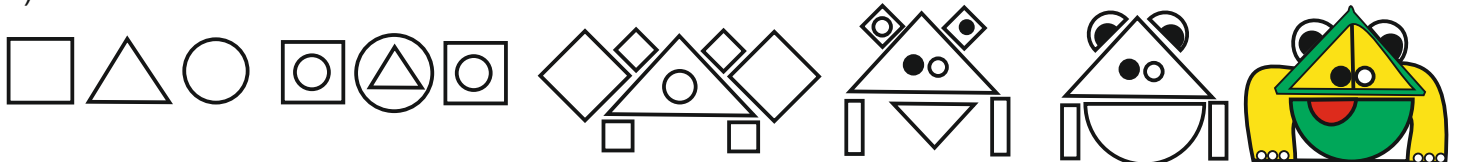
štvorec
trojuholník
kruh
kombinácia

7. Ako môžeme so základnými tvarmi pracovať?

- a) používať ich samostatne alebo ich rôzne kombinovať
- b) zväčšovať a zmenšovať
- c) odvodzovať zo základných tvarov tvary príbuzné (obdĺžniky, rôzne druhy trojuholníkov. elipsy...)

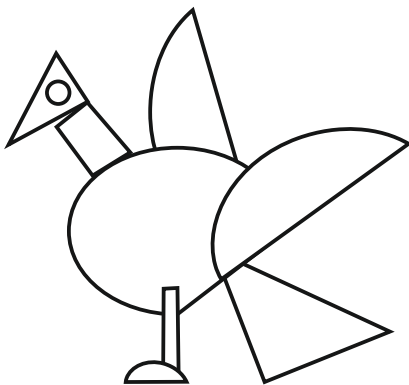
Môžeme používať napríklad nasledovné postupy:

- a) otáčanie a posúvanie
- b) pridávanie alebo odoberanie tvaru
- c) násobenie a delenie tvaru
- d) deformácia tvaru

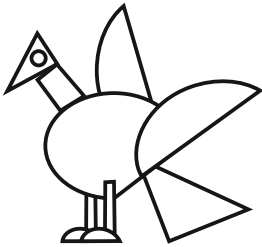


V skicári si kreslite zo základných a odvodených geometrických tvarov rôzne zvieratká podľa predchádzajúcich postupov. Do okienok potom nakreslite štyri návrhy.

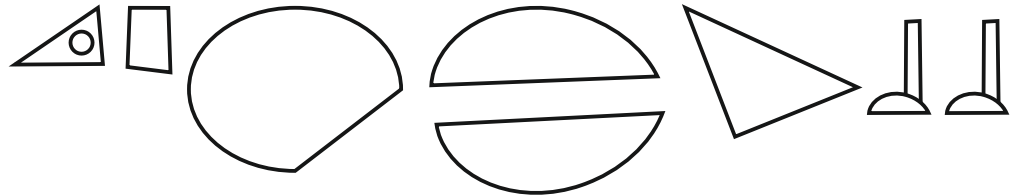
Napríklad takto:



6. Vytvoríme si jednoduchú sochu. Vyberte si jeden návrh z predchádzajúceho listu. Držte sa nasledovného postupu, ale myslite na to, že každý si tvorí svoju vlastnú sochu. Môj vtáčik je len ukážka postupu. Má hlavu so zobákom, krk, trup, dve krídla, chvost a dve nohy (obr.1). Rozložme si jednotlivé časti samostatne (obr.2).

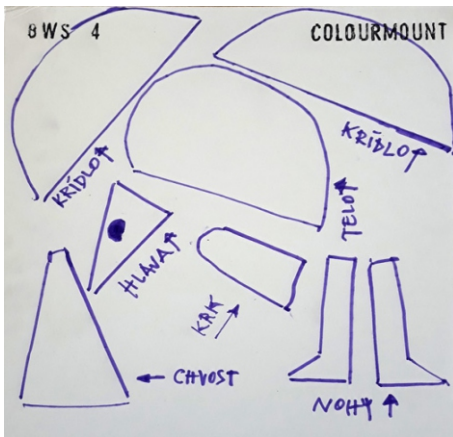


Obr.1



Obr.2

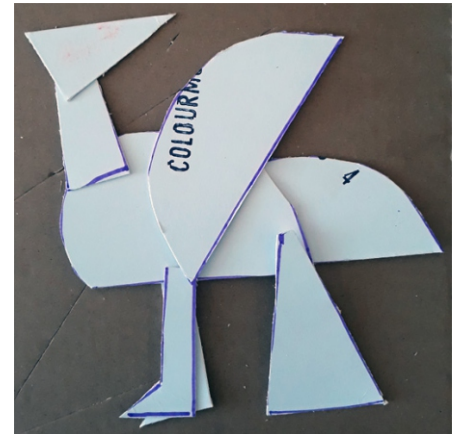
7. Jednotlivé časti zväčšíte a voľne ich prekreslite na kartón (obr.3), orezávačom alebo nožnicami ich vystrihnete (obr.4), znovu ich zostavte a skontrolujte si ich podľa svojho návrhu (obr.5)



Obr.3

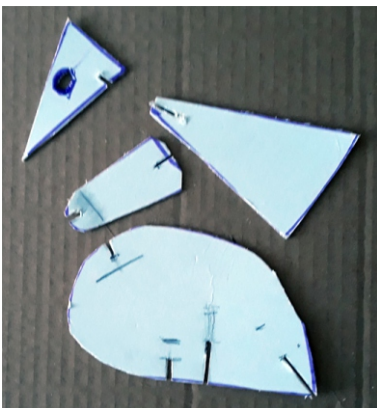


Obr.4

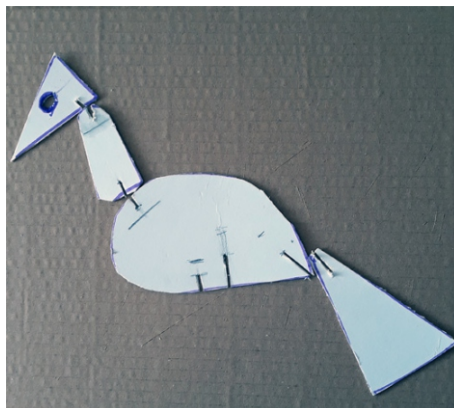


Obr.5

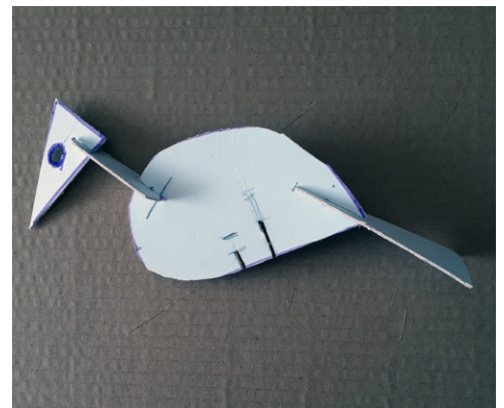
8. Niektoré časti tela zvieratka (človeka) označujeme číslčkami jeden (jedna hlava, trup), dva (dve nohy, ruky, krídla), ale aj napr. päť (prstov). Zoberme si len tie časti, ktoré označujeme číslčkou jeden, teda hlavu, krk, trup a chvost (obr.6), usporiadajme si ich tak, ako na seba nadväzujú (obr.7) urobme zárezy v rovnakej šírke ako je hrúbka kartónu a jednotlivé časti pospájame (obr.8).



Obr.6

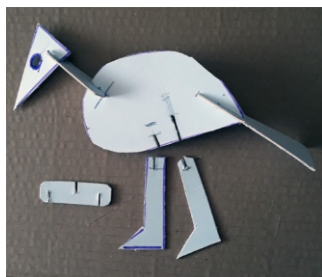


Obr.7



Obr.8

9. Zoberme si dve nohy a vymyslime si konštrukčný prvok tak, aby sme ich mohli pridať k telu (obr.9), potom ich spojme (obr.10). Rovnako postupujeme aj pri krídlach (obr.11) a napokon dostaneme svoj plošný návrh do priestorovej podoby (obr.12).



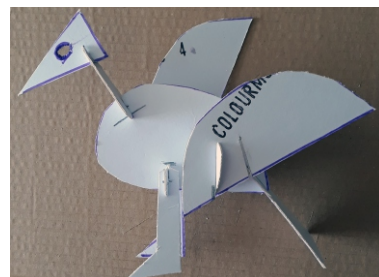
Obr.9



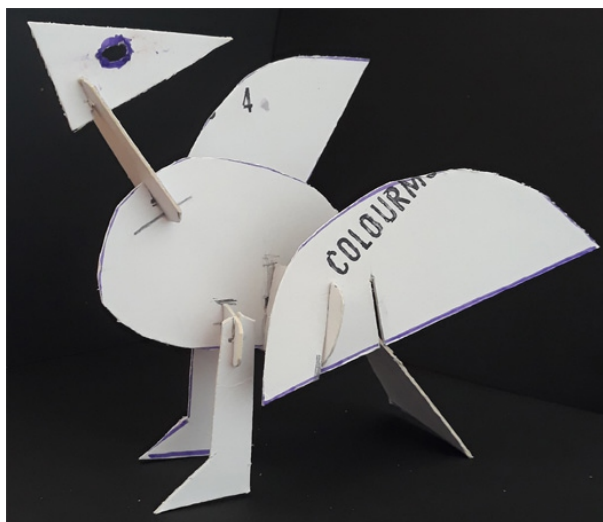
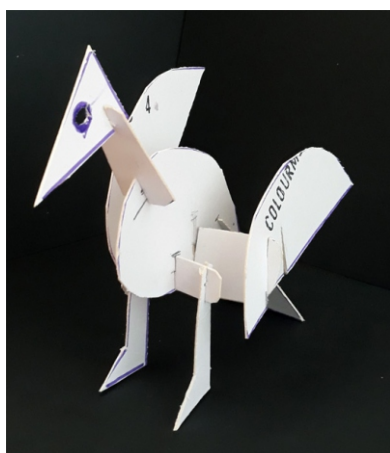
Obr.10



Obr.11



Obr.12



10. Vyhľadajte grafiku Ľudovíta Fullu s názvom Vtáčia krajina. Hľadajte detaily a uveďte rozdiely a podobnosti znakov vtákov uvedených v pracovných listoch a zobrazených v grafike Fullu. Ako Fulla nadväzoval na ľudové tradície a ako pracoval s ľudovou ornamentikou? Dokážete vytvoriť pomocou základných geometrických tvarov aj iné námety, napr. domy, stromy, ľudí, autá?

