



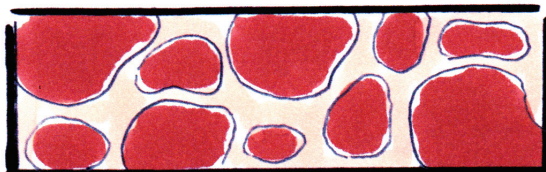
Vytváření vzorů

Ne všechno oblečení má, nebo by mělo mít, na sobě nějaké vzory. Pokud však chcete, aby vaše módní návrhy vypadaly opravdu moderně a byly zajímavé, zcela jistě jich hezkých pár budete chtít někdy použít. Lidé si oděv často pamatují nejen podle střihu, ale i podle použitého vzoru. Nyní mi dovoluňte, abych vám představil několik jednoduchých principů, které platí pro kreslení vzorů na oblečnou postavu.

Hrubé barevné nákresy – vzorník vzorů

O BARVĚ: Spouta módních ilustrací je černobílá, a často obsahuje odstíny šedé. Pokud jste si u všech cvičení v této knize vystačili doposud jen s tužkou nebo perem, můžete si ty samé vzory vytvořit i v černobílém provedení s různými odstíny šedé.

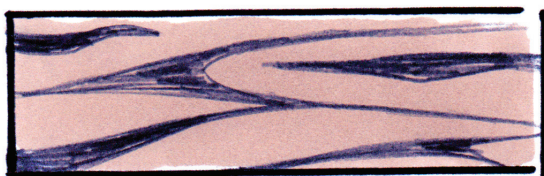
Ještě než si ale vyberete nějaký vzor pro svůj úbor, nakreslete si několik hrubých návrhů. Vytvořte si několik vzorníků se vzory a pak si je různými barvami vybarvěte. Nenechte se ničím svazovat. Zde si to můžete vyzkoušet. Ne všechno bude použitelné, ale to nevádí. Experimentujte. Potom si svou kresbu položte vedle některých vzorků a zjistěte, který vás zaujme. Ten si pak vyberte nebo použijte kombinaci hned několika vzorků. Zde je několik populárních typů vzorků, u kterých můžete začít:



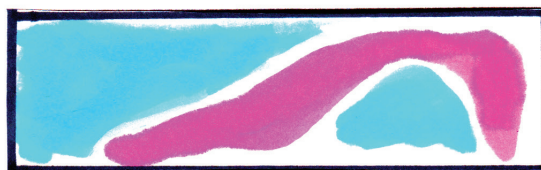
Zvířecí fleky



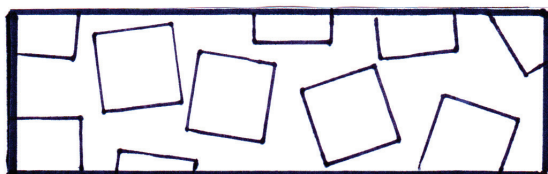
Vinná réva



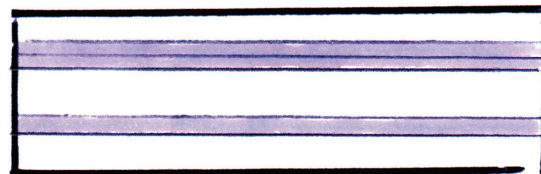
Zvířecí pruhy



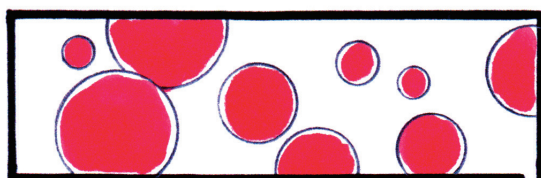
Abstraktní vzor



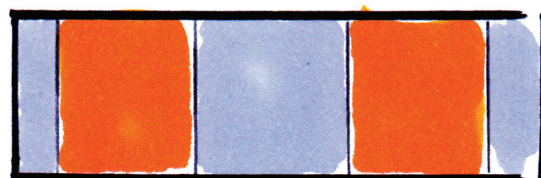
Geometrické tvary



Různě široké pruhy



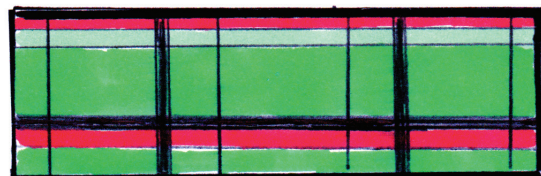
Extra velké puntíky



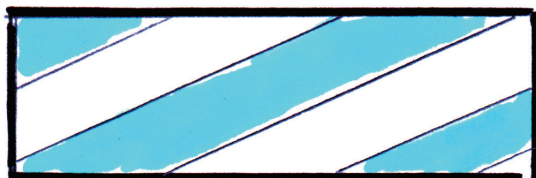
Tlusté pruhy



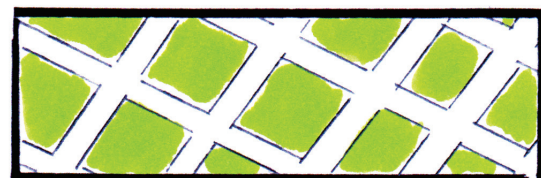
Květinový vzor



Kostka



Diagonální pruhy



Mřížka



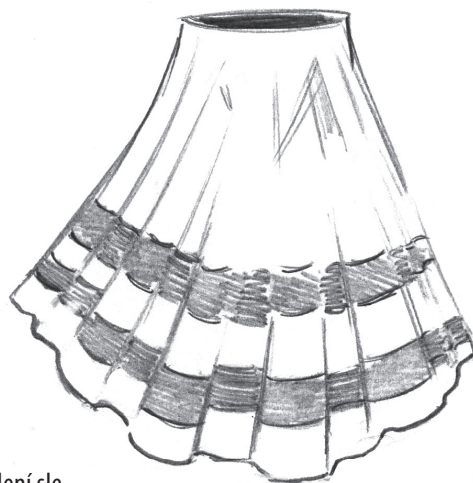
Základní principy

Pokud budete kreslit kostkovaný vzor na oblečené postavě, aniž byste vzaly v úvahu kontury dané postavy, bude to vypadat jako optický klam. Rovné čtverce na oblém těle jsou nereálné. Při aplikování nějakého vzoru je tedy nutné vzít v potaz tvar oblečení, záhyby a puky. Nakreslíte-li vzor, který bude kopírovat záhyby oblečení a obrysy těla, bude to mít jednu výhodu: zvýrazníte tím trojrozměrný aspekt této postavy.

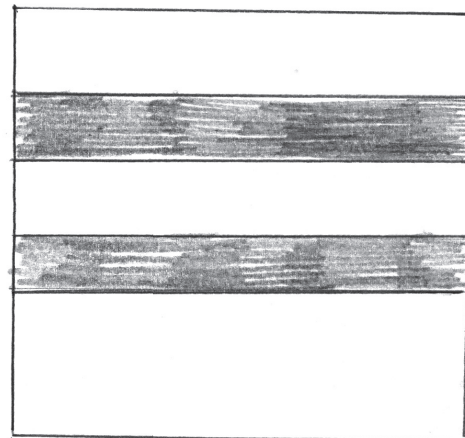
Pruhy

Pruhy jsou v neporušeném stavu rovné, podobně jako by byly na ubrusu. Oblečení ale nejsou ubrus, takže s tím budeme mít o něco více práce. Pruhy narušené záhyby a puky vystupují, rozcházejí se a zase se sbíhají.

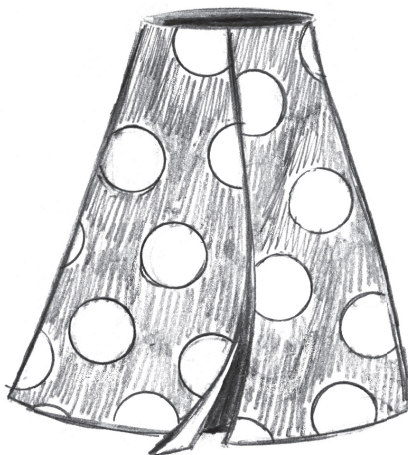
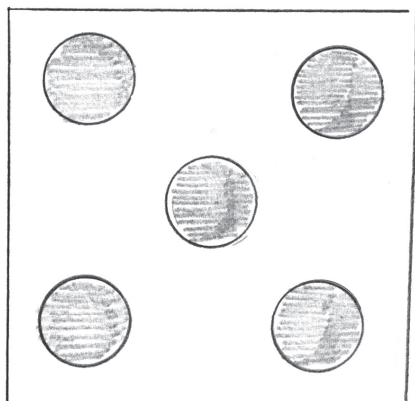
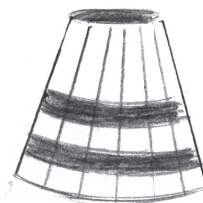
Budete-li při kreslení sledovat obrysy střihu oděvů a kontury samotné postavy, mohou se pruhy stáčet a ohýbat



Oblečení není ubrus; musíte vzor narušit



Pokud pruhy na sukni tu a tam nezvlníte, může pak vypadat jako stínítko na lampu!



Puntíky

Chcete-li, aby rozmístění puntíků vypadalo přirozeně, smíchejte celé puntíky s neúplnými puntíky, které byly přetnuty okrajem látky.

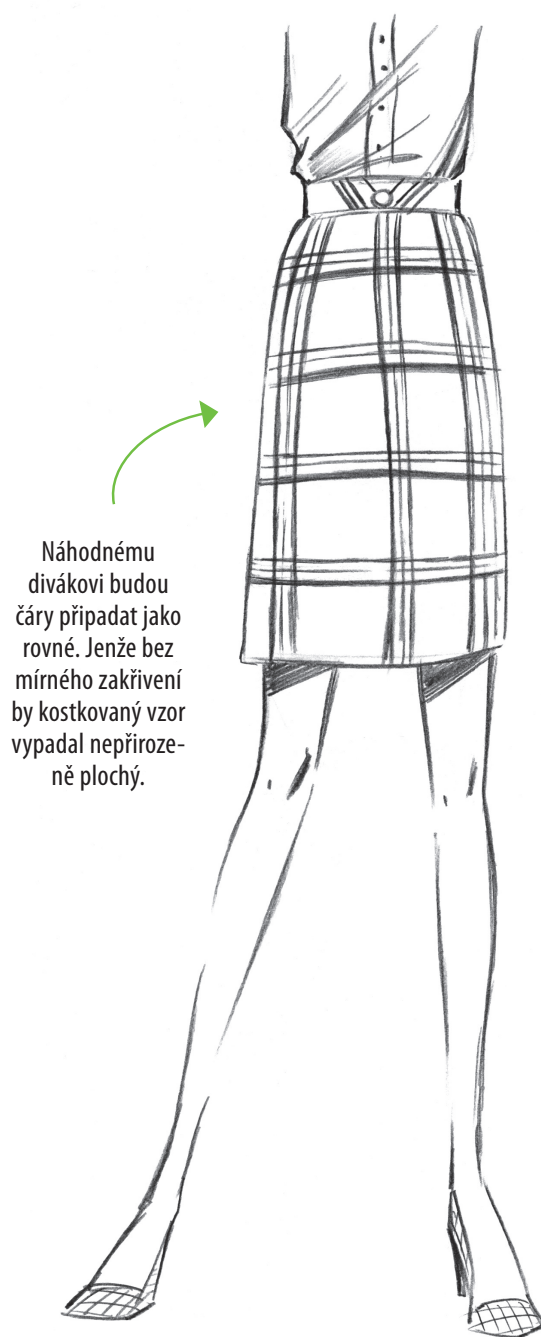


Kostky

Kostky neboli plédy jsou různě zbarvené čáry o různé tloušťce. Ne představujte si je jako rovné čáry, ale spíše jako čáry, které ve svislé nebo vodorovné poloze kopírují tělo. Tělo pak vypadá, jako by na sobě mělo řadu plochých destiček, i když ve skutečnosti jsou tyto útvary většinou mírně zaoblené nebo zakřivené. Čáry na plédovém vzoru tyto jemné křivky kopírují, díky čemuž vypadá postava realisticky a oblečení zase jako střižené na míru a přirozené.



„Rovné“ čáry jsou ve skutečnosti nakreslené jako mírně zakřivené



Náhodnému divákovi budou čáry připadat jako rovné. Jenže bez mírného zakřivení by kostkovaný vzor vypadal nepřirozeně plochý.



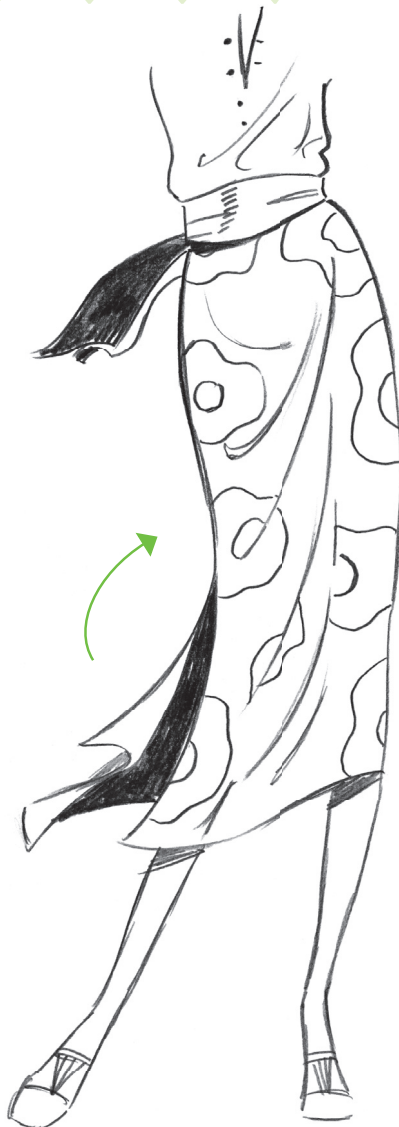
Květinové a organické vzory

Negeometrické vzory, ať už se jedná o květiny nebo sněhové vločky, se kreslí podobně jako puntíky: vypadají přesvědčivěji, pokud jsou u okrajů oblečení přerušené. Díky nahodilosti, s jakou jsou jednotlivé tvary takto ukrojené, to pak vypadá, jako by se tam objevily zcela přirozeně. Jedná se o „cílenou“ nahodilost!

Budete-li chtít vytvořit ještě efektnější podívanou, nakreslete to tak, aby se v části vaší kresby vytvářely na oblečení přirozené záhyby a faldy. Využijte je pak k tomu, abyste zobrazily jen ty části, které chcete.



Směr záhybů



Záhyby ovlivňují vzor a design



Konečná barevná verze



Tematické variace

Při kresbě můžete vyjít z jakéhokoli standardního vzoru, ten pak můžete zdeformovat a vytvořit z něj tak živější či geometričtější, nebo větší či menší vzor. Variant je nespočet, protože budou zosobňovat právě váš umělecký styl. Zde jsem například vyšel z typického zebrovaného vzoru (vlevo), u něhož jsem místo vodorovných pruhů přidal trochu krouživého pohybu, abych mu dodal realističtější nádech.

U druhého vzoru (vpravo) jsem pruhy uzavřel, a vytvořil tak vzor typický pro 60. léta – je to jako kombinace zebry a lávové lampy!

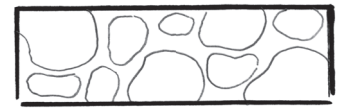
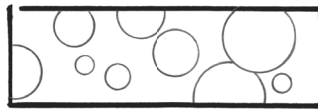
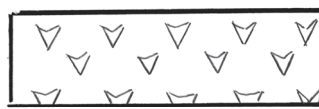
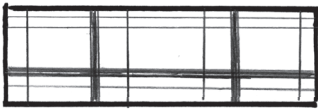
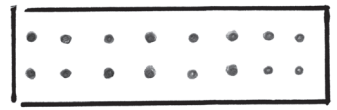
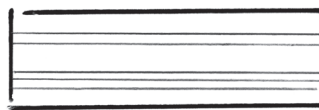
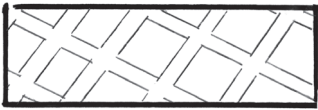




Nakreslete si samy: *Potisky*

Použijte tato okénka k procvičování kreslení vlastních potisků.

A large, empty rectangular box with a black border, intended for drawing a stamp.A large, empty rectangular box with a black border, intended for drawing a stamp.A large, empty rectangular box with a black border, intended for drawing a stamp.A large, empty rectangular box with a black border, intended for drawing a stamp.A large, empty rectangular box with a black border, intended for drawing a stamp.A large, empty rectangular box with a black border, intended for drawing a stamp.A large, empty rectangular box with a black border, intended for drawing a stamp.A large, empty rectangular box with a black border, intended for drawing a stamp.



Předlohu si můžete ofotit



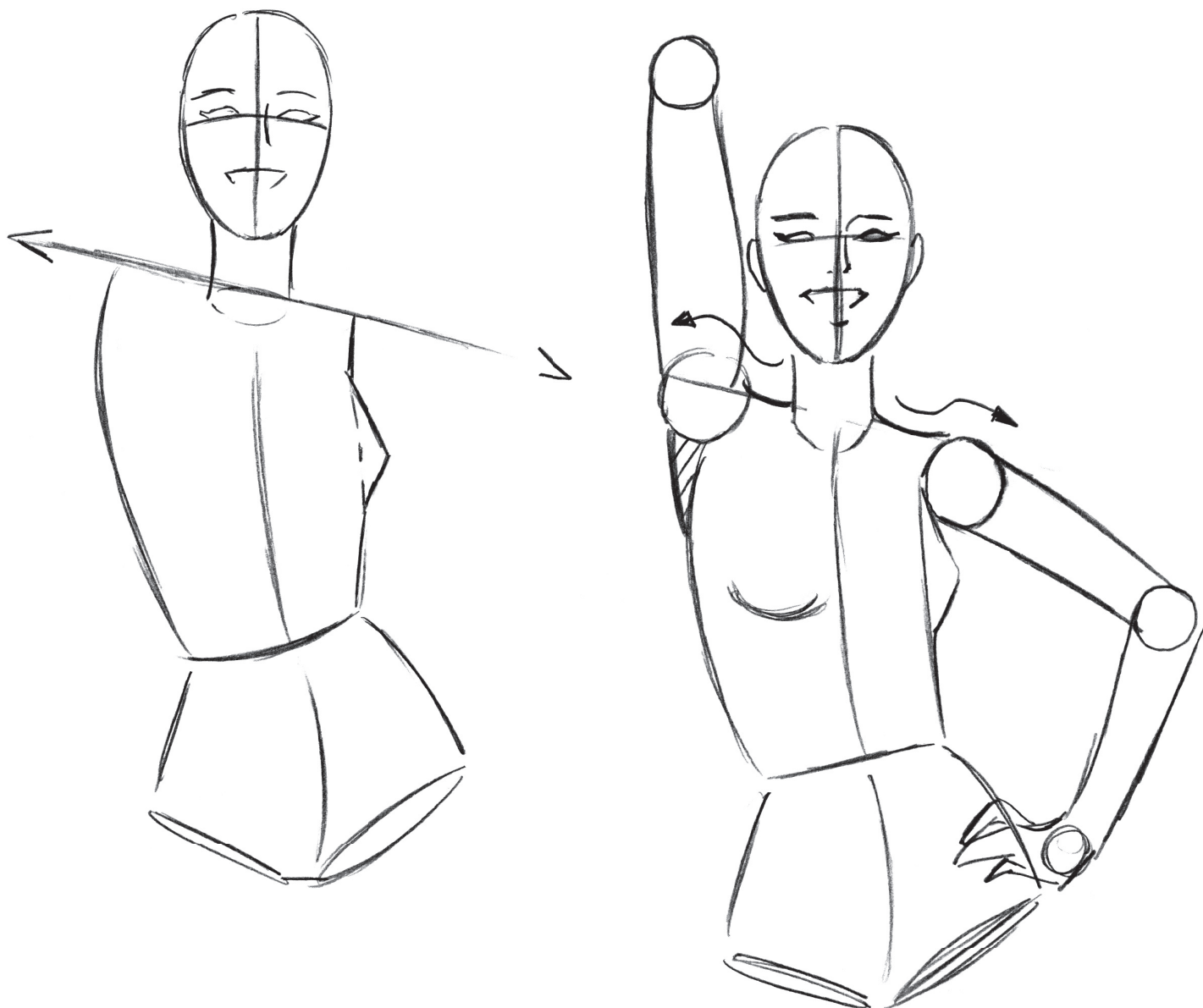
Kreslení vzorů na oblečenou postavu

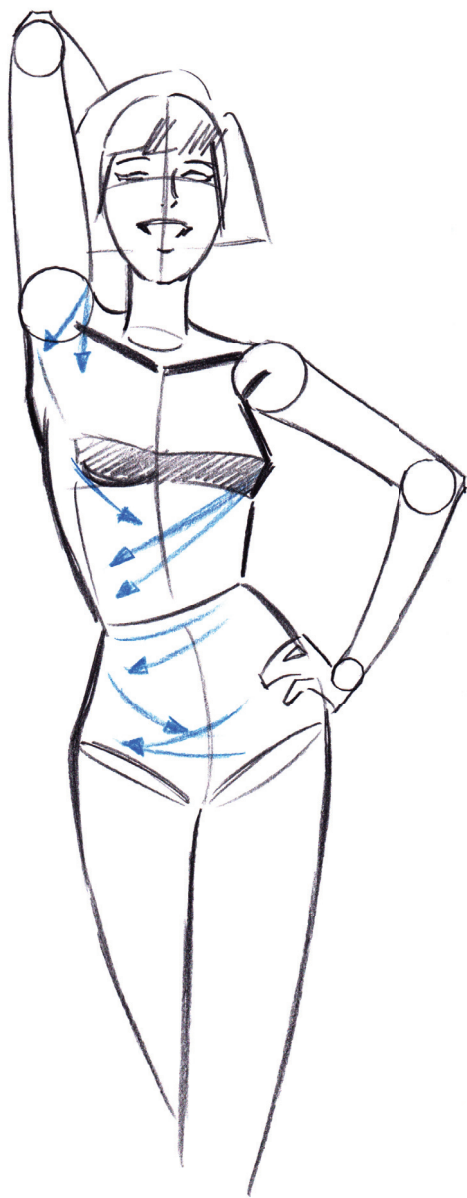
V této knize jsme už probrali spoustu látky. Nyní to všechno použijeme k vytvoření kompletních módních postav. Vše, co víme o kreslení postav, záhybů a faldů, úborů a vzorů, použijeme k vytvoření bombastických módních modelů.

A pokud nepoužíváte barvy, nic se neděje! Velká spousta módních ilustrací je černobílých. Pokud ale budete chtít barvy používat, v tomto oddíle se dozvíte, jak z toho vytěžit maximum.

Svislé pruhy

Na této póze je zvlášť dobře patrné, že vzory se přizpůsobují postavě, a ne naopak. A není třeba se snažit o 100% přesnost. Nezapomeňte na to, že vytváříte obrázek, atmosféru, dojem a zvláštní půvab. Nemá to být fotografie.





Možná si myslíte, že když nějakou oblast na oblečení nevybarvíte, bude na bílém podkladu vlastně „bílá“. Ve skutečnosti však bude na diváka působit jako „prázdná“. Proto je třeba danou oblast alespoň lehce vystínovat. Dokonce i náznak stínu stačí na to, aby oblast nepůsobila prázdným dojmem, což by mohlo v nejhorším případě vypadat jako tisková chyba.

Nemusíte se bát, že bude kvůli světle šedému stínování na bílém oblečení vypadat toto oblečení špinavé nebo pochmurné. Naopak, stínování dodá kresbě trojrozměrný vzhled. Stínování ale používejte s rozvahou, jinak to bude vypadat, že kreslíte šedé šaty s bílými stíny.



Nakreslete si samy: *Potisky na oblečené postavě*

Nakreslete na tyto postavy své vlastní návrhy a pak na ně přidejte své vlastní potisky.



Předlohu si můžete ofotit

