



KARIKATÚRA és RAJZFILMFIGURA TANFOLYAM

ALAPOK

- ingyenes bemutató anyag -

azaz
az ALAPOK tanfolyam vágott, nem teljes verziója.

A tanfolyam eredeti teljes anyaga megvásárolható az alábbi linken:

[Karikatúra és Rajzfigura ALAPOK tanfolyam teljes verzió](#)



Karikatúra és rajzfilmfigura rajztanfolyam
Írta: Varga Norbert

A tanfolyam teljes anyaga mint szellemi termék a szerzői jog védelme alá tartozik. Nem sokszorosítható, nem terjeszthető, nem továbbítható, nem tárolható és nem közvetíthető a szerző előzetes írásos beleegyezésének engedélye nélkül sem elektronikus, sem mechanikus formában, kinyomtatva, fénymásolva, e-mailben, adathordozón, grafikusan vagy bármiféle egyéb módon.

Minden jog fenntartva.
© 2021 Varga Norbert

Képek forrásai: www.123rf.com, www.freepik.com, www.pixabay.com
www.pexels.com, www.pinterest.com, www.core77.com
és a szerző képei

Az Alap tanfolyam tematikája:

1. lecke: Alapok

- általános bevezető tanácsok
- történelmi háttér, anyagok és eszközök, munkatér
- a fej rajzolása, alapformák, vezérsíkok, a fej alapvető elemei
- elsődleges formák
- fej származtatása elsődleges formákból
- a női fej rajzolásának alapjai
- házi feladatok

2. lecke: Formák

- az alap rajzfilmfigura
- alapformák, a test felépítése alapformákból
- az emberi törzs és alapformái
- a végtagok alapformái
- a törzs és a végtagok mozgásai
- érzelmek kifejezése, gesztusok
- házi feladatok

3. lecke: A figura mozgásában

- alapformák mozgatása
- egyensúly, súlypont eltolódása
- a mozgás mechanikája - rajzolás lépésről lépésre
- a mozgás érzékeltetése, vonalak, ívek
- házi feladatok

4. lecke: Kompozíció

- szituáció tervezés
- panelban rajzolás
- vonaltípusok
- mintázatok, textúrák
- házi feladatok



Munkatér

A művész első problémája a "műterme" vagyis az állandó munkaterületének a kialakítása. Találj otthonodban egy jól megvilágított területet, ahol bármikor rajzolhatsz anélkül, hogy bárki zavarna. Az egész "stúdiónak" nem kell nagynek lennie, egy 1-2 méteres terület is elegendő az elején.

Helyes megvilágítás

A megfelelő megvilágítás nagyon fontos. Ha lehetséges, akkor ablak közelében dolgozz, hogy minél több természetes fényt kapj, mert ennél látok a színeket a legtermészetesebbnek. A legjobb választás egy észak felé néző ablak lehet, mivel ez a legstabilabb fény. De a keleti fekvésű szoba is jó választás, ez egyénfüggő, szóval ha az ablakod másik irányba néz, az se gond, maximum akkor a fényt árnyékolókkal tudod szabályozni. A napfényt „szabályozó” eszközök közül a legjobb a napernyő, mert az nem veszi el tőled az összes fényt, hanem szórt fényt csinál neked, ami mellett még kényelmesen lehet dolgozni.



Éjszakai munkavégzéskor vagy sötét napokon viszont asztali lámpát érdemes beszerezned, ebből is olyant, ami viszonylag stabil fényt ad, nem vibrál. Az újabb fénycsöves, vagy ledes lámpák megfelelők erre a célra. Az hogy hideg vagy meleg fényű lámpát/izzót választasz, az tőled függ, melyet szeretsz. Szokták keverni a kettőt, mindegyikből beüzemelni, hogy a természeteshez minél közelebbi fényt érjenek el, de általában inkább a meleg fényű lámpák a nyerők.

A mesterséges fényt úgy kell elhelyezni, hogy ugyanabból az irányból érkezzon, mint a nappali fény. Minden fénynek közvetlenül a bal oldaladról kell érkeznie, ha jobbkezes vagy (vagy közvetlenül a jobb oldaladról, ha balkezes vagy). Ez nagyon fontos, mivel amit csinálsz, annak teljes értékűnek kell lennie. Kerüld el, hogy a kezed vagy a tested árnyékot vessen arra, amit rajzolsz.

kerüljenek, illetve abban is, hogy mint térbeli testre tekints az alapformára, ne pedig kétdimenziósra. Mint térbeli testen ugyanis minden egyes vonal görbe vonalként definiálható, azaz ellipszisekként. Az ellipszisek rajzolásánál viszont ügyelj arra, hogy sem csúcsos, sem szögletes ne legyen az ellipszised, hanem szép, szabályos ívekkel rajzold meg őket. Általános hiba szokott lenni, hogy az ellipsziseket lesarkítják, „négyzetesítik”, holott a szabályos ellipszisben sehol sincs törés, csakis lágy ívek.



szabályos ívei legyenek az ellipszisnek

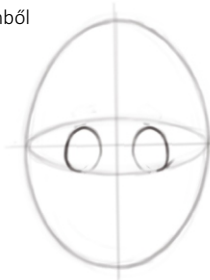


sehol se legyen lesarkítva

A fej elemeinek elhelyezése

Tehát eljutottunk odáig, hogy készen van az alapformánk. Eddig még valóban csak egy lufira hajaz az egész rajzunk, éppen ezért fel kell pakolnunk még néhány dolgot, hogy emberi arc kinézete legyen. A további testrészeket (szemek, fülek, orr, száj) az imént berajzolt középvonal és szemvonal mentén rajzoljuk meg az alábbiak szerint.

szemből

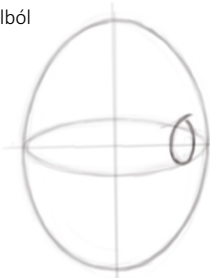


szemek azonos távolságra a középvonaltól

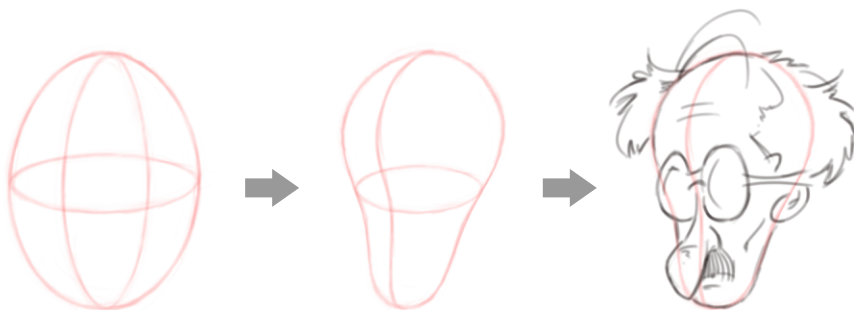
orr és száj a középvonalra
szájzugok szintén egy vonalon

legvégén a részletek

profilból



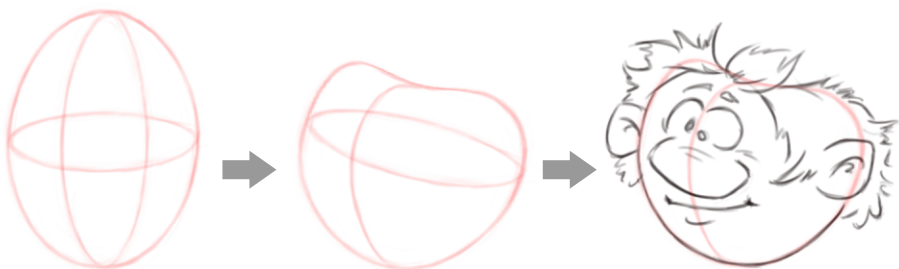
Tanulmányozd, hogy melyik formából milyen figurák születtek! Az itt látható karakterek mindegyike félprofilból lett megrajzolva, hogy lásd, a középvonalnak mekkora szerepe van, illetve annak is, hogy az íveket követniük kell az egyes testrészeknek.



Sok szabadság van a karikatúra műfajban, de azért ügyelni kell arra, hogy sorozatban ne rajzolj a valóságtól nagyon elrugaszkodott helyekre a dolgokat, mert előfordulhat hogy onnantól már a hitelesség is kerülhet veszélybe, ha nem hihető egy karakter.

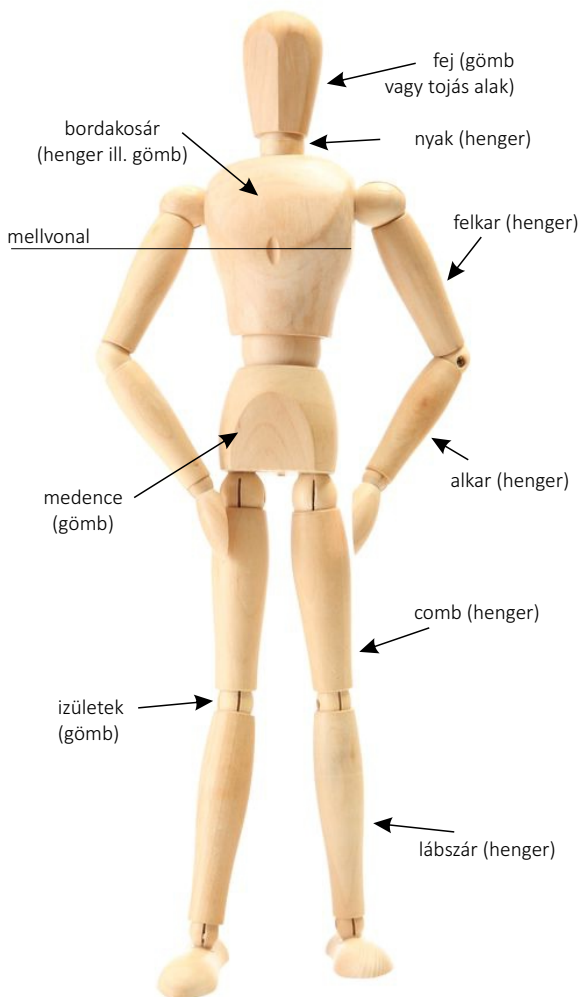


A fej egyéb tartozékai (pl haj) illetve az öltözet (sapka) is mind a forma felszínére kerülnek, tehát pl a haj nem kerülhet beljebb, mint a fej körvonala.



Az alapformák

Kezdjük tehát először azokkal az elemi szerkezeti egységekkel, amik a legmeghatározóbbak lesznek a későbbi tervezések során: az alapformákkal. A mellékelt ábra azt a legfontosabb elvet mutatja be, amelyet az egész lecke során próbálok hangsúlyozni, hogy az emberi test egyszerű, szilárd formákból áll. Az alapformák a testet minimalista tömegekké redukálják. Az összes „zavaró” elem, részlet eltűnik ezek után. A következő ábrán minden elemnél feltüntettem, hogy melyek azok az alapformák, amikkel megjeleníthetők, helyettesíthetők, azaz mikhez hasonlít a leginkább.



A bordakosár felső része (mellvonal felett) inkább egy tojás alakhoz hasonlít, míg az az alatti rész egy hengerhez. Alapvetően egy kissé „V” alakú „hengerre”-t tudjuk legjobban megjeleníteni (lásd a következő oldalon).

A medence környéki rész egysége gömbhöz hasonlít, de ahogy a következő oldalon is látnod, a gömbből egy amolyan „bugyi” formát kreálva a lábak kapcsolódási helyei is adottak lesznek.

A végtagok legvégső képletei (kéz, lábfej, ujjak) némileg összetettebbek, ott egyaránt megtalálhatóak a hengeres formák, illetve a téglatest és a gömb is. Ezekről később lesz szó összetettebb voltuk miatt.

Főleg művészeti, de pl dekorációs boltokban is lehet kapni fából készült modellbábút, amelynek a felépítése nagyban hasonlít arra a rajzra, amin a testet alapformákból raktuk össze, tulajdonképpen annak szemléltetésére szolgál. Érdekes lehet egy ilyen bábút beszerezned, ami demonstrálja neked az egyes mozdulatokat, beállításokat a mozgathatósága révén. Bár azt azért hozzá kell tenni, hogy nem tud mindenféle mozdulatot, de a lényegesebb beállításokat le tudod vele modellezni, amit majd utána „már csak” fel kell öltöztetni, szóval nagy segítség lehet a skicelés fázisában.

Mozdulatok modellezése

Az esetek többségében nem szemben álló testhelyzetekkel találkozunk. Az alábbiakban statikus mozdulatok közül nézünk meg néhányat és leredukáljuk a beállításokat alapformákká.

Ülő testhelyzet

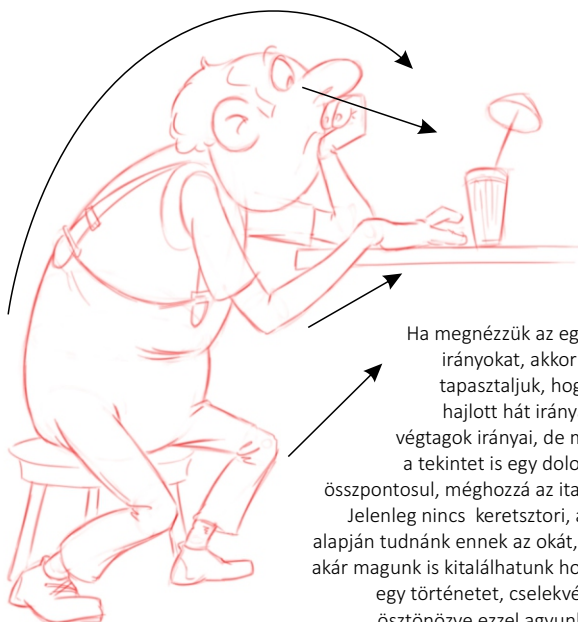


Bár a figura ül, egyszersmind támaszkodik is, az alapformák pedig ennek megfelelően veszik fel helyzetüket, dőlnek, támasztanak, nyújtózkodnak.

Figyeld meg az egyes alapformák irányait, illetve hogy milyen szögeket zárnak be egymással. Láthatjuk, hogy szinte nincs azonos irányú két forma, ami mozgalmasabbá tehet egy képet, még ha nincs is benne nagy intenzív mozgás.

Az egyes alapformák eltüntetésével (kiradírozásával) egységessé válik a felület. A mozdulat mégis benne van a figurában, ui a ruhadarabok, a gyűrődések, a hajlott hát és persze a végtagok mind közvetítik a beállítás irányát.

A szemlélődő nem az alapformák irányait kutatja, mégis az eredetileg felrajzolt alapformák meghatározzák az egész rajz struktúráját és a nézőpont áttevődik a cselekvésre, illetve a kép információhordozó szerepére, másodlagos jelentésére.



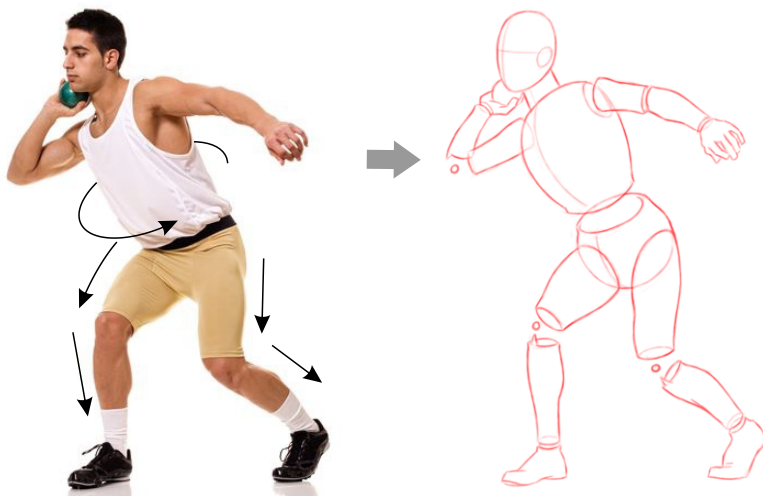
Ha megnézzük az egyes irányokat, akkor azt tapasztaljuk, hogy a hajlott hát iránya, a végtagok irányai, de még a tekintet is egy dologra összpontosul, méghozzá az italra.

Jelenleg nincs keretsztori, ami alapján tudnánk ennek az okát, így akár magunk is kitalálhatunk hozzá egy történetet, cselekvésre ösztönözve ezzel agyunkat.

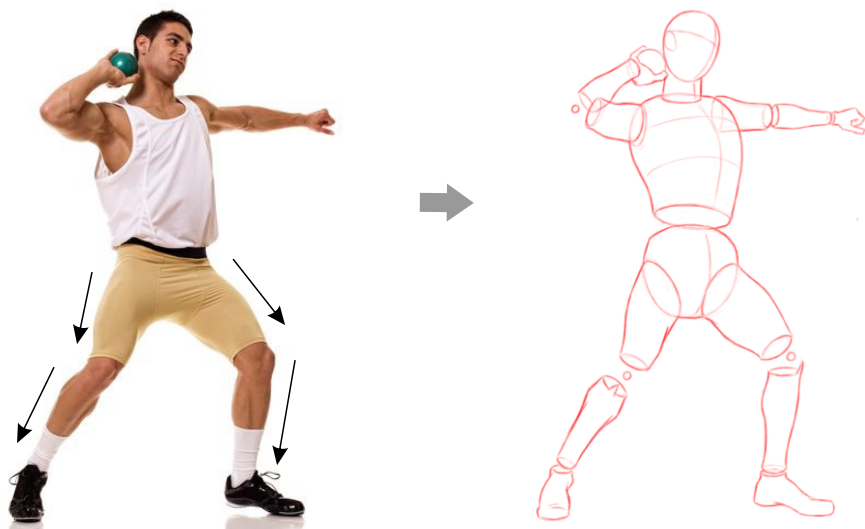
Mozgó alapformák

Most nézzük meg, mi történik a figurával mozgás közben. Kedvenc sportolónk akcióba lendül és ennek megfelelően az eddigi statikus testhelyzet teljesen átalakul, minden testrésze egy egészen más pozíciót vesz fel.

Figyeljük meg a mozgás során a megváltozott alapformákat és irányait!



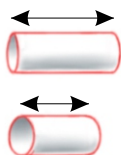
Még egy kicsit marasztaljuk emberünket és mielőtt eldobná a súlyos golyót, vessünk egy pillantást az alábbi képre! Bár a mozdulat más, az alapformák nem változtak.



Rövidülések

Ha egy tárgyat egyféle szögből nézel, akkor azt teljes hosszában látod. Ha viszont egy teljesen más betekintési szögből szemléled, úgy tűnik, mintha sokkal rövidebb lenne, mint valójában. Ezt hívjuk rövidülésnek.

Nézzük pl az alábbi álló figurát. Láthatjuk, hogy megvan mind a 2 lába, mégis ha leültetjük, olyan mintha eltűntek volna a combjai. Hasonlatos a jelenség ahhoz, ha egy csövet oldalról nézel először, majd utána kissé elfordítva nézel rá. Utóbbi esetben rövidebbnek tűnik, pedig ugyanarról a csőről van szó. Ugyanez történik az ülő figuránknál is: a lábai időközben nem tűntek el, csak éppen szemből látjuk őket, ahogyan az elfordított cső esetében is.



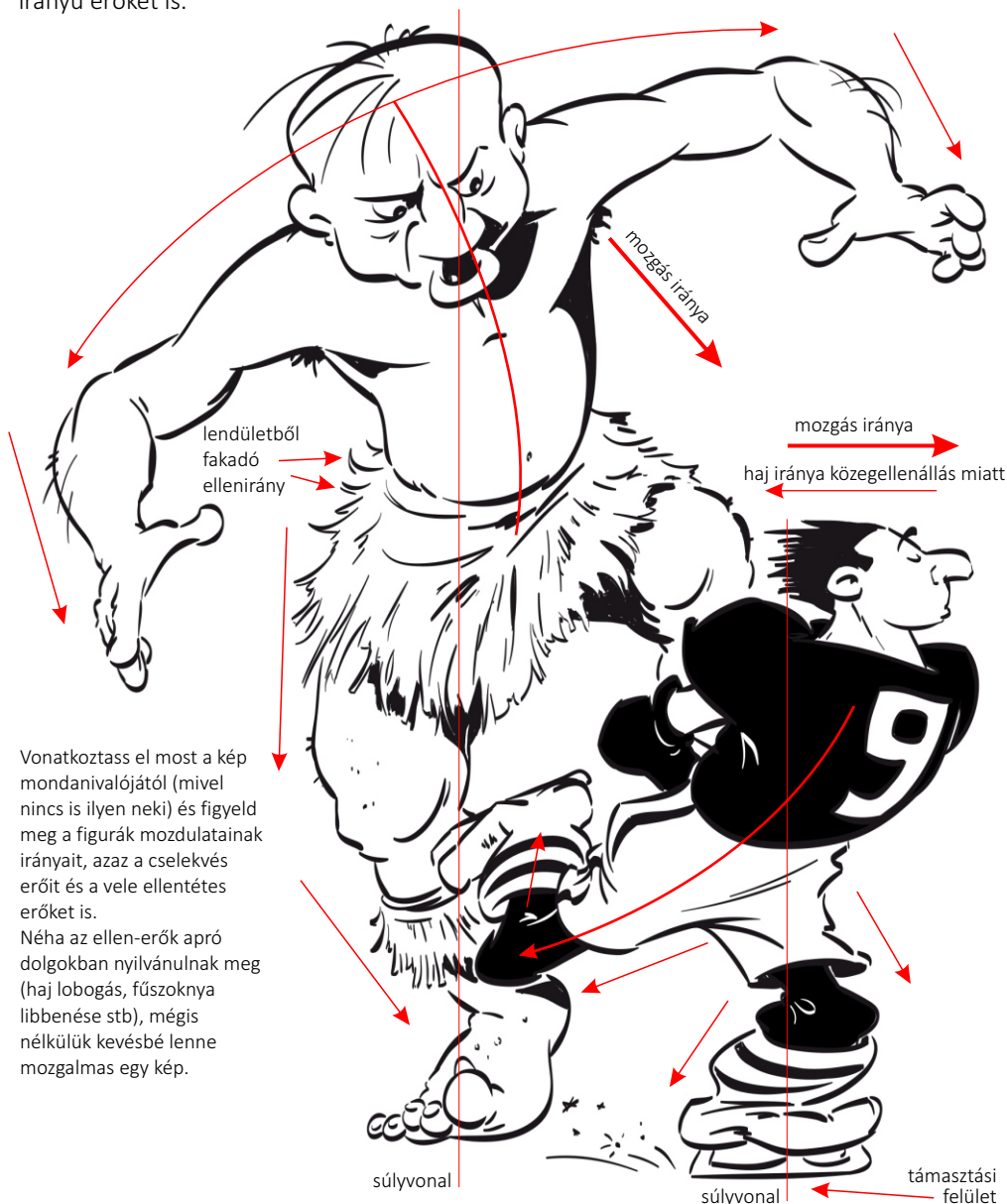
A cső „szája” oldalról egészen másként néz ki, keskenyebbnek tűnik, mint kissé felénk fordítva. Ha a csövet teljesen felénk fordítanánk, akkor csak a cső szájának pereme látszana, vagyis az egész csőből csupán egy kört láthatnánk.



Kar rövidüléseinek modellezése - mindegyik egységre félig „belelátunk”, így az egész kar tömzsinek hat. Mivel pedig az alkar és a kéz hozzánk közelebb vannak ebben a helyzetben, így nagyobbak is látszanak, holott a kar kinyújtott állapotában a kéz nem nagyobb a vállnál, de itt a rövidülések miatt a szemünk be lett csapva.

Az ülő alak combjai derékszögben meghajlottak miután leült és így a teljes felületére már nincs rálátásunk, ellenben a lábszárai ugyanolyan hosszúak „maradtak”, mert azoknak a pozíciói nem változtak. Ez egyfajta optikai csalódás.

Ha egy figura mozog, akkor egyensúlyát a lefele, felfele, illetve oldalirányú erők határozzák meg, így pl a gravitáció, a támaszpontok, a lendület és egyéb tényezők befolyásolják. Ezek mind-mind olyan erőhatások, melyek eltérítik a figurát normál egyensúlyi állapotából. A cselekvés rajzolása során mindig tartsd szem előtt ezeket az erőket és a vele ellentétes irányú erőket is.



Vonatkoztass el most a kép mondanivalójától (mivel nincs is ilyen neki) és figyelj meg a figurák mozgulatának irányait, azaz a cselekvés erőit és a vele ellentétes erőket is.

Néha az ellen-erők apró dolgokban nyilvánulnak meg (haj lobogás, fűszoknya libbenése stb), mégis nélkülük kevésbé lenne mozgalmasság egy kép.

Az itt látható rajzok példák arra, hogy a látványosabb mozgásokban benne levő figurákat is egyensúlyba kell helyezni.

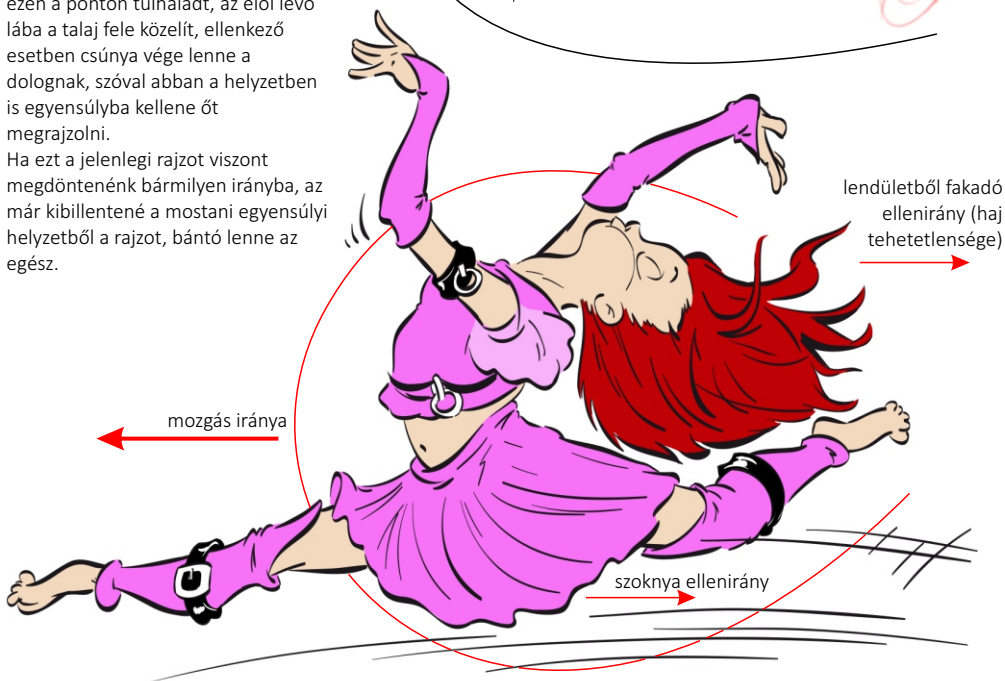
A futó figura például épp elrugaszkodott a talajról és jelenlegi helyzetében a lendület ereje miatt nem billen ki az egyensúlyából.

Ilyen és hasonló túlzott pózokat nyugodtan lehet használni erőteljesebb mozdulatok során, amennyit persze „elbír” a figura illetve a mozdulatai.

Alul az éppen a röppályáját leíró balerina pont a „repülés” miatt van egyensúlyban. A rajz a felső holtponthoz mutatja be, tehát már elstartolt a talajról és a mozgás további részében újra ahhoz közelítene. Amennyiben ezen a ponton túlhaladt, az elől levő lába a talaj fele közelít, ellenkező esetben csúnya vége lenne a dolognak, szóval abban a helyzetben is egyensúlyba kellene őt megrajzolni.

Ha ezt a jelenlegi rajzot viszont megdöntenénk bármilyen irányba, az már kibillentené a mostani egyensúlyi helyzetből a rajzot, bántó lenne az egész.

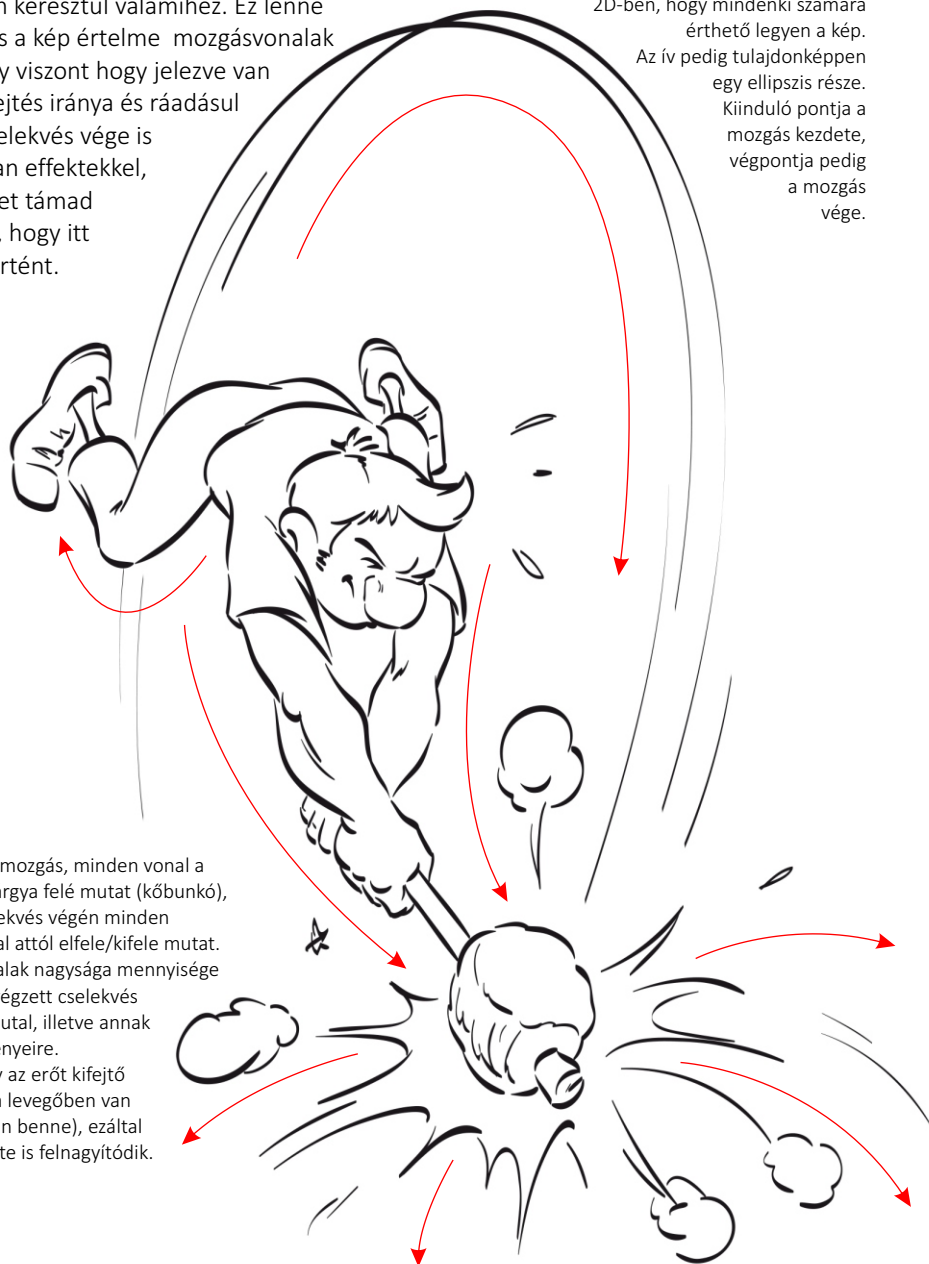
A testtartás is szemlélteti a mozdulat milyenségét, jelen esetben a vállak és az egyik láb felhúzva, ezek is a lendületet, az erőhatásokat szemléltetik.



De nézzük csak ezt a derék embert munka közben. Tulajdonképpen egyetlen mozdulatot látunk a képen: mintha oda lenne ragadva kőbunkón keresztül valamihez. Ez lenne legalábbis a kép értelme mozgásvonalak nélkül. Így viszont hogy jelezve van az erő kifejtés iránya és ráadásul még a cselekvés vége is jelezve van effektakkal, az a képzet támad bennünk, hogy itt valami történt.

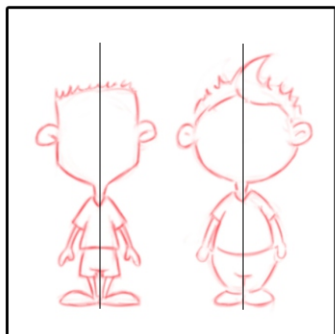
Maga a mozgás egy nagy ív mentén történt, amit a valóságban nem látunk, de jeleznünk kell itt 2D-ben, hogy mindenki számára érthető legyen a kép. Az ív pedig tulajdonképpen egy ellipszis része. Kiinduló pontja a mozgás kezdete, végpontja pedig a mozgás vége.

Amíg tart a mozgás, minden vonal a cselekvés tárgya felé mutat (kőbunkó), majd a cselekvés végén minden mozgásvonal attól elfele/kifele mutat. Utóbbi vonalak nagysága mennyisége pedig az elvégzett cselekvés nagyságára utal, illetve annak következményeire. Azáltal hogy az erőt kifejtő figuránk is a levegőben van (lendület van benne), ezáltal a cselekedete is felnagyítódik.

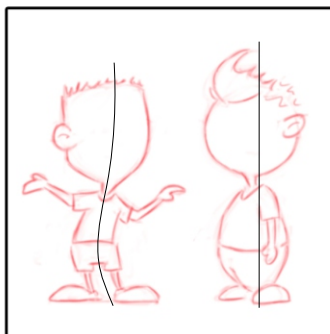


Pozíciók a panelban

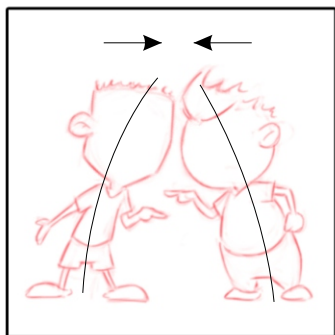
Egy történet elmesélését nagyban meghatározza a figuráink elhelyezése, beállítása és testbeszéde. Az alábbiakban kizárólag erre a nonverbális eszközre helyezzük a hangsúlyt, azaz olyan pozíciókat mutatok be, melyekben szavak nélkül is érthető a történet lényege, ezért sincsenek arcok rajzolva, hogy kizárólag a mozdulatokra figyelj. Ha jól megrajzolsz egy mozdulatot, akkor az arc mimikájának legfeljebb megerősítő szerepe lesz. Illetve a szöveg-buborékok inntől kezdve már csak finomítják a történetet, esetleg olyan plusz információkkal látják el az olvasót, amiket csupán testbeszéddel nem tudunk kifejezni.



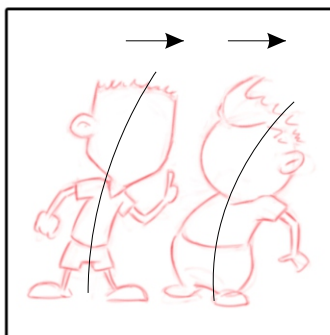
Két statikus figurát látunk itt, nem mozognak, semmi sem történik, sztori síncs mögöttük, csupán csak ügyesen álldogálnak.



Itt már történik valami, a bal oldali srác beszél valamit a másiknak. A mozdulatai, kezei, előre dőlése árulkodnak a cselekvéséről.



Bonyolódik a helyzet, a másik is beszélt a „beszélgetésbe”, de mintha nem lenne békés a jelenet: egymásra mutogatások, valószínűleg vitatkoznak.



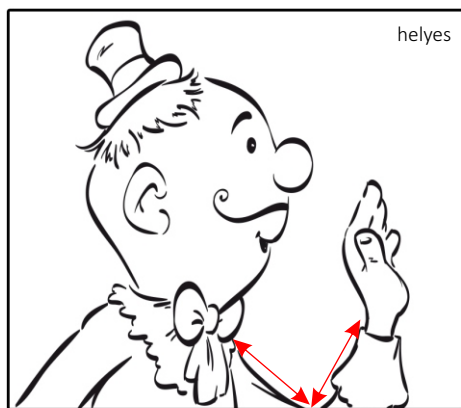
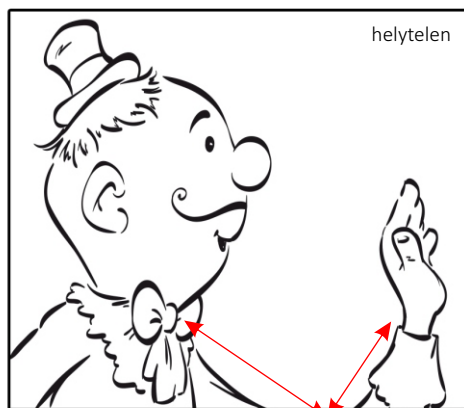
A bal oldali mintha felül kerekedne: testével a másik fölé hajolva domináns pozíciót vesz fel, a jobb oldali viszont alárendelt pozíciót.

Maradunk még mindig a kilógó részek problémájánál. Az alábbi képeken azt próbálom szemléltetni, hogy milyen könnyedén el lehet menni téves irányba és az ember még csak észre sem veszi könnyen a hibát.

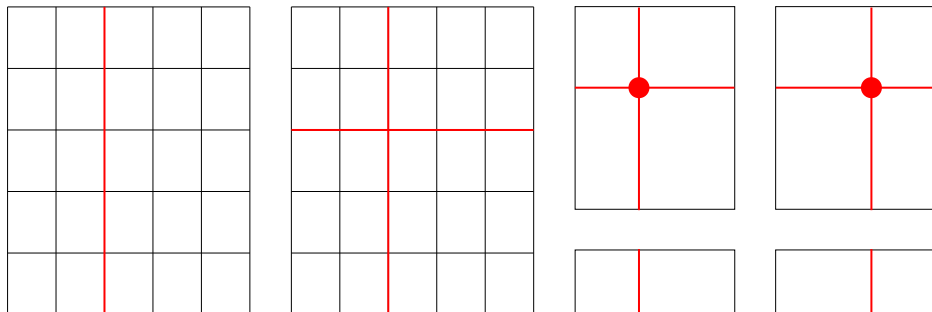
A kéz megrajzolásánál annyit érdemes előjáróban tudni a kéz anatómiájáról, hogy az alkar és a felkar hosszúsága nagyjából azonosnak tekinthető, még ha karikatúra figuráról is van szó jelen esetben. Magyarán a könyök tulajdonképpen két egyenlő hosszúságú részre tagolja az egész kart. Látható az első ábrán, hogy az arányok e szerint nagyon elmentek és valójában a második kép tükrözi a valódi arányokat.

A karnál - bár majd az anatómiánál ezt részletesebben is tárgyaljuk - a könyök egyfajta forgó pontként funkcionál, és bármilyen helyzetben is helyezük el a kart, a könyök mindig „félbe vágja” a kart. Egyetlen kivétel a rövidüléssel, amikor nyilván ez a szabály nem lehet érvényes. De az összes többi esetben két fél részről beszélünk.

Ha pl behajlítod a karodat hogy megérintsd a válladat, akkor a csuklód kb a váll-izület magasságában fog elhelyezkedni, szóval kb hasonló hosszúságú az alkarod, mint a felkarod. Általában pedig a kettő közötti csuklópont, azaz a könyök nagyjából a köldök vonalában helyezkedik el. Persze ettől lehet eltérés, főleg egy karikatúra figuránál, de viszonyítási pontként a legtöbb esetben ez a felállás használható. A könyök helyzete annyiban lehet lényeges nekünk, hogy ha nem vagy biztos az alkar vagy a felkar hosszúságában, akkor a köldökhöz viszonyítva a könyök helyzetét választ kaphatsz a kar helyes méreteire is.



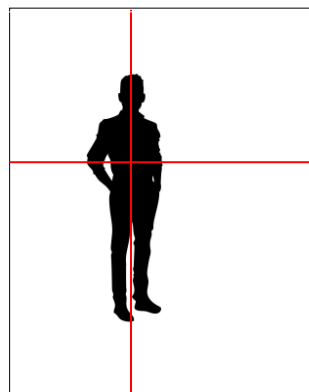
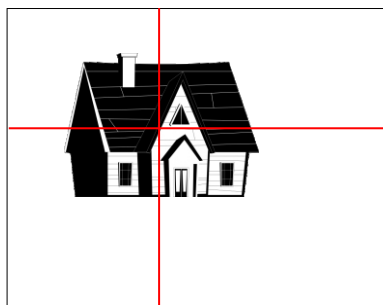
Láthatjuk, hogy a három lehetőség közül a legérdekesebb felosztás az utolsó, ahol egyfajta középutat találunk a teljesen statikus és a bántóan kontrasztos felosztás között. Természetesen a másik kettő módszer is jó lehet, ha az a célunk, hogy teljesen szimmetrikus képet alkossunk (1. verzió) vagy éppen a szélsőségeket kihasználva érzünk el egyedi érzelmeket a képünkkel (2. verzió). De alapjaiban a harmadik beállítás az, ami leginkább alkalmas a szemléltetésre anélkül hogy unalmas vagy nyugtalanító lenne. De hogyan tudjuk meghatározni, hol helyezkedjen el a tárgyunk a képen? Nos, ebben lesz segítségünk a vizuális vagy esztétikai középpont.



A vizuális középpont nem más, mint az a hely a képen, ami leginkább megfelel a harmadik verziónak, azaz a legharmónikusabb képfelosztást teszi lehetővé. Egy kép vizuális középpontját úgy tudjuk a legegyszerűbben meghatározni, hogy a megrajzolt téglalapunk felső és oldalsó kereteit öt egyenlő részre osztjuk, majd az egész területet 2:3 arányban felosztjuk. Az így kapott függőleges és vízszintes vonalak metszéspontja adja ki a kép vizuális középpontját.

vizuális középpontok lehetséges helyei

Akkor tudjuk a legtöbb érdeklődést kiváltani a nézőből, ha az adott objektumot az imént meghatározott vizuális középpontban vagy annak közvetlen közelében helyezzük el.



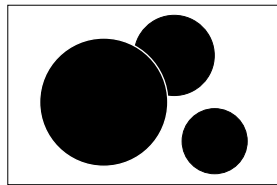
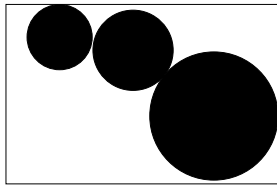
Az így elhelyezett objektum sokkal több figyelmet fog kapni, ezáltal kevesebb egyéb figyelemfelkeltő képi eszközt kell használnunk, hogy hangsúlyozzuk a jelentőségét.

Tehát miután megtaláltad a kép esztétikai középpontját, ezáltal létrehoztál egy kiindulópontot a munkaterületen belül. Ne felejtse el, hogy a képterületen több lehetőség van az objektum elhelyezésére: összesen nyolc különböző ilyen pont van, attól függően, hogy fektetett vagy állított téglalapot használunk. Ezeknek az esztétikai középpontoknak bármelyike felhasználható, attól függően, hogy a téma melyiket igényli. Ugyanakkor ezek közül csak az egyiket szabad használni egy képen belül a fő tárgy elhelyezéséhez.

Azt is szem előtt kell tartani, hogy az objektumot nem pontosan az esztétikai középpont fölé kell helyezni, hanem hasonló arányban, mint amilyen arányban van a középpont a kerethez viszonyítva. A jól elhelyezett fő objektum ezután mágnesként vonzza a tekintetet, kellemes, nyugtató esztétikai érzéseket kelt a nézőben.

Az alábbi ábrákon néhány példán keresztül láthatjuk, hogy a tárgyakkal hogyan tudjuk felosztani a teret. Természetesen rossz megoldás nem létezik, hiszen lehet hogy a kép pont egy olyan elrendezést kíván meg, ami amúgy nem lenne „szabályszerű”, ugyanakkor a témája miatt mégis szükségszerű az adott kontextusban.

Nem túl jó elrendezés.
Nincs esztétikai középpont, a tárgyak egymást érintik, az egész kép furcsa érzést vált ki.



Jobb elrendezés.
Kellemesebb a hatás azért, hogy a nagy kör került a középpontba és takarásba helyeztünk egy másik kört.

Amennyiben tetszett ez a bemutató anyag és szeretnél jobban elmélyedni a témában, akkor kattints az alábbi linkre, ahol a tanfolyam teljes anyaga megvásárolható:



[Karikatúra és Rajzfigura ALAPOK tanfolyam teljes verzió](#)

