

# Kresba mezi papírem a dotykovou obrazovkou

Mgr. art. Ondřej Moučka



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



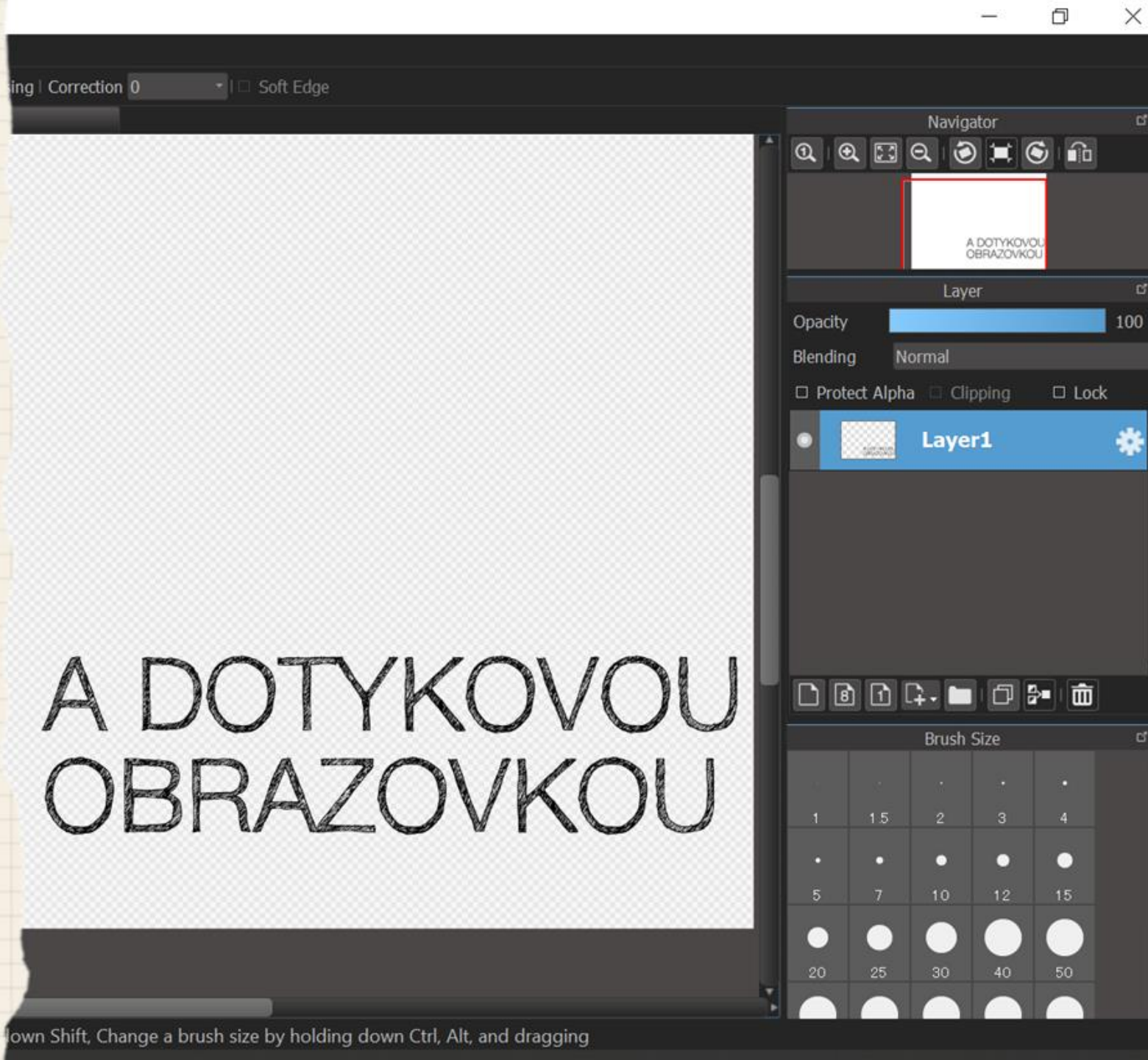
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Podpora  
rozvoje  
digitální  
gramotnosti

KRESBA  
MEZI  
PAPÍREM

A DOTYKOVOU  
OBRAZOVKOU



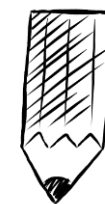
Milé žákyně, milí žáci, studentky, studenti,  
vítá vás průvodce možnostmi digitální kresby na vašich chytrých telefonech či tabletech.

Jistě víte, že zařízení s dotykovou obrazovkou nabízejí pestré spektrum různých aplikací – včetně těch, které umožňují váš chytrý telefon změnit téměř v grafické studio.

Tak pojďme do toho ;)

V textu se budete setkávat se dvěma symboly:

 = otázka k zamyšlení

 = úkol

# Co je kresba?

Nejprve si zkuste odpovědět na otázku: "co je kresba?".

Co pro vás slovo kresba znamená, jak byste pojem kresba někomu vysvětlili?



Kde všude se s kresbou setkáváte?

Jaký je podle vás rozdíl mezi kresbou a malbou?

# Kresba v minulosti a dnes

V tradičním pojetí byla kresba chápána jako „zobrazení skutečnosti pomocí linií a bodů“.

S příchodem fotografie a filmu nemusí klasická média (malba, kresba) už jen přinášet obraz reality, a vzniká tak prostor pro experimenty a hledání nových možností.

V období surrealismu byla rozšířena tzv. automatická kresba, kdy měl autor dát volný průchod svému nevědomí a tvořit bez vědomé kontroly.

Kresba hrála také důležitou úlohu v tzv. konceptuálním umění – tedy v umění, kde je kladen důraz na myšlenku, záměr, kde není nejdůležitější, jak dílo vypadá, ale co chce autor sdělit. Kresbu prostřednictvím náčrtů a skic často využívají konceptuální umělci a umělkyně jako jednoduchý vizuální jazyk ke sdělení.

# Je to kresba? Nebo není?

V roce 1967 „nakreslil“ Richard Long linii tím, že ji vyšlapal na louce. Toto dílo odráží tehdy nový přístup ke klasickým uměleckým formám a prostředkům.



Zkuste si na internetu najít dílo „A Line Made By Walking“ od Richarda Longa. Je to podle vás kresba? Není? Proč? Už jste někdy kreslili šlapáním do sněhu? Nebo třeba klacíkem do hlíny? Jak se takové kresby liší od kresby na papír?

Od 60./70. let 20. století se stírají hranice mezi jednotlivými disciplínami, za kresbu tak můžeme považovat i linii vzniklou pohybem lidského těla, objekt vytvořený z drátů, laserový paprsek, či čáru na obrazovce monitoru aj. Hlavním pojícím prvkem je **linie** jako základní výrazový prostředek kresby.

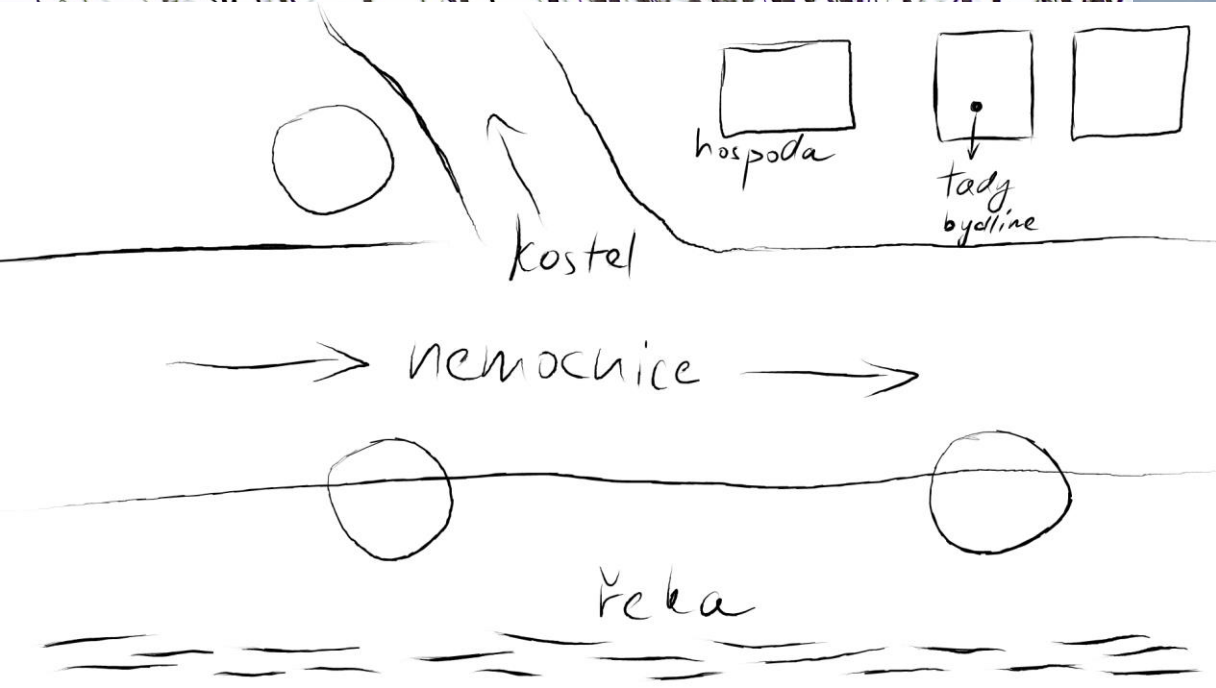
# Kresba všude kolem nás...

Zároveň můžeme kresbu spatřovat v každodenním životě, ve věcech, které nás obklopují – například v čárách vzniklých letem letadla po obloze, v drátech elektrického vedení, nebo dokonce v neviditelné linii sociálních sítích, které nás propojují třeba přes celou zeměkouli.

Kresba je navíc jednoduchý vizuální jazyk, který je globální – kreslíme si mapky, abychom si pamatovali cestu, črtáme si nápady, kresba je v různých značkách, symbolech, ikonkách, jimž rozumí všichni téměř na celém světě.

Na následující straně najdete několik příkladů všudypřítomné kresby.





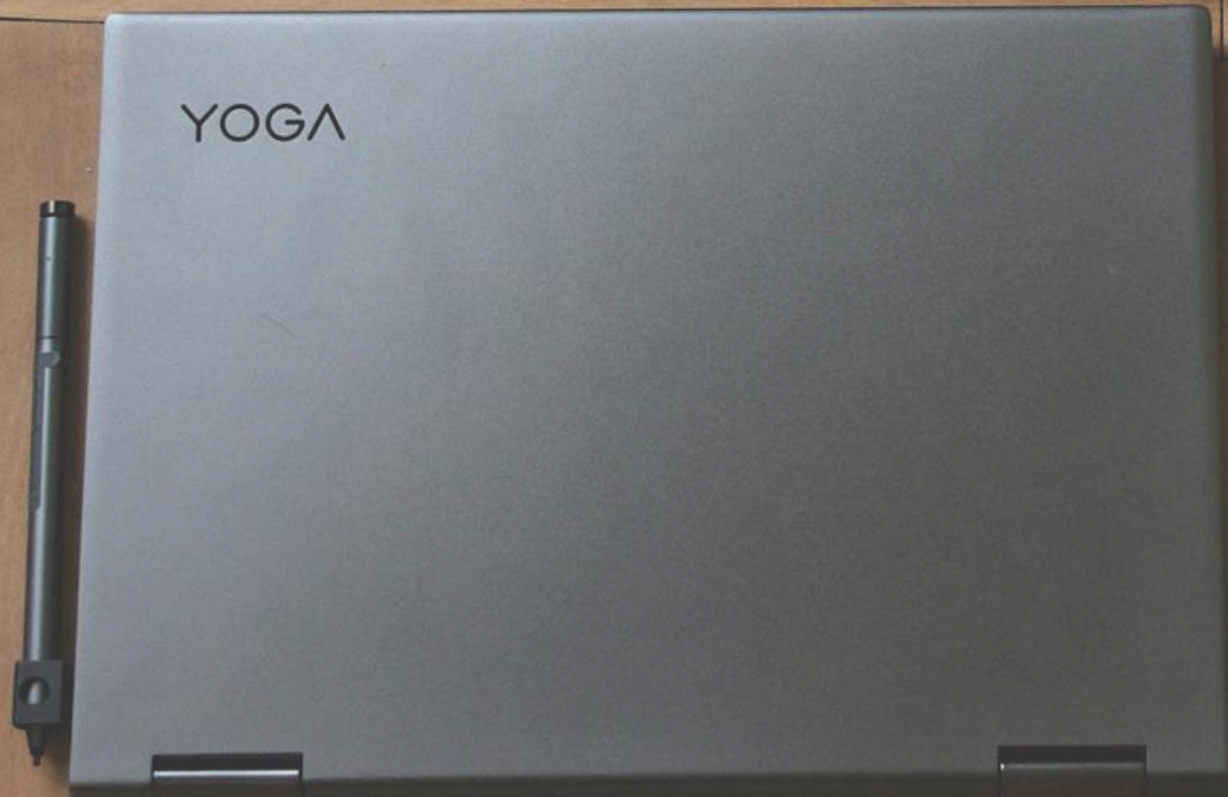


# Digitální kresba

S rozvojem technologií přichází i touha začlenit je do všech oblastí lidského života a neustále je zdokonalovat.

První pokusy o zařízení, které přenáší rukopis spadají do konce 19. století. První grafické tablety, kterými se zadávalo písmo a později kresba do počítače vznikaly od poloviny století minulého. Původní grafické tablety nemají displej, kresba vytvořená speciálním perem (tzv. stylus) se zobrazuje na monitoru počítače, se kterým je tablet propojen. Novější modely už mají displej, kresba tak vzniká přímo pod hrotem pera.

Příchod dotykových obrazovek a jejich následný boom znamenal rozšíření do každodenního života a vznik aplikací na skoro každou lidskou činnost, včetně kreslení.



# Smartphony a tablety na kreslení

Některé produktové řady jsou přímo „stvořené“ na kreslení – mají elektronické pero a displej snímá přítlak (tlakem na pero se mění síla linky). Jsou to například Samsung Galaxy Note, Lenovo Yoga, iPad Pro s Apple Pencil a další...



K ostatním zařízením se dá pořídit univerzální stylus – pero s tenkým hrotem, např. od výrobců Adonit či Wacom. Na obrázku je Adonit Snap, se kterým po propojení s telefonem prostřednictvím Bluetooth můžete stisk tlačítka stylusu ovládat fotoaparát a snímat tak selfie ;).



# Aplikace na všechno, i na kreslení

Téměř na každou lidskou aktivitu se dá najít aplikace.

Na zapisování do diáře, na chatování s přáteli, na randění, dokonce třeba i na kojení. Existuje také celá řada užitečných kreslicích aplikací – zkuste si do svého Google play, App Store či Microsoft Store zadat klíčová slova „kresba“, „kreslení“, „draw“, „drawing“ a uvidíte, kolik aplikací vám vyskočí.

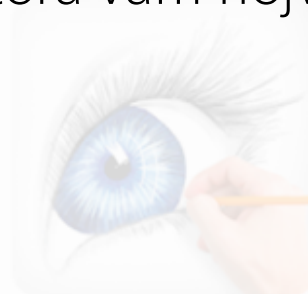
Některé jsou kvalitnější, některé méně – můžete se řídit recenzemi uživatelů, nebo zkrátka několik z nich vyzkoušet, abyste zjistili, která vám nejvíce vyhovuje.



Simple Draw  
Simple Mobile Tools



Kids Doodle - Color  
Doodle Joy Studio



PaperColor : Paint  
Colorfit



Draw Something  
Zynga



MediBang Paint - kreslení  
MediBang Inc.

# Jak se pozná dobrá kreslicí aplikace?

Umožňuje:

- volit velikost plátna a jeho orientaci (krajina/portrét), reaguje na změnu orientace tabletu otočením, příp. má možnost rotovat plátno dvěma prsty.
- importovat fotografii.
- práci ve vrstvách, vyexportovat obrázek ve formátu PNG bez pozadí.
- uložit jako rozpracovaný projekt, či zálohovat na cloud.
- volit rozlišení.
- další pokročilé funkce (např. vybarvení plochy plechovkou, výběr oblasti „kouzelnou hůlkou“).

# PicsArt Photo Studio & MediBang Paint Pro

Jsou dvě kvalitní aplikace na kreslení s řadou pokročilých funkcí



PicsArt Photo Studio primárně na úpravu fotografií, ale podporuje i kreslení – jednoduché prostředí, rozlišuje vrstvy, umí uložit rozpracovaný projekt či vyexportovat png bez pozadí aj. Výtvary lze sdílet na síť PicsArt, kde najdete tutoriály, má další dceřinné aplikace (např. na animaci), funguje na iOS, Android.

<https://picsart.com/explore>



MediBang Paint Pro původně pro tvorbu komiksů, má pokročilé profesionální funkce, možnost zálohovat na cloud a propojit mobilní a stolní verzi, umožňuje volit i rozlišení, funguje i na Windows, také nabízí řadu tutoriálů.

<https://medibangpaint.com/en/>



# Základní pojmy, které se objevují v aplikacích

Alpha = „prázdná“ vrstva, zobrazuje se jako šachovnice

Canvas = plátno, velikost kresleného obrázku

Cloud = internetové úložiště na zálohování práce

Draft = rozpracovaný projekt

Layer = vrstva, usnadňuje práci, rozdělení kresby do částí (např. tělo, hlava, vlasy, rysy v obličeji), vrstvy se dají upravovat nezávisle na sobě, lze je i překrývat, slučovat, skrýt viditelnost (pomocná kontura, následně skrytá)

Opacity = viditelnost, nastavením/snížením viditelnosti lze dosahovat například efektu stínu, prolínání vrstev apod.

PNG = portable network graphics, formát obrázku, který lze vyexportovat s prázdným, průsvitným pozadím

Transparency = průsvitnost

Undo/Redo = krok zpět/krok vpřed nebo též vrátit/opakovat

# Náhled aplikace PicsArt

Exportovat,  
sdílet

Možnosti

Snímat proces  
tvorby

Otáčení plátna

Redo

Undo

Vrátit se do  
hlavního menu



Vrstvy

Přidat fotografii

Přidat útvar

Přidat text

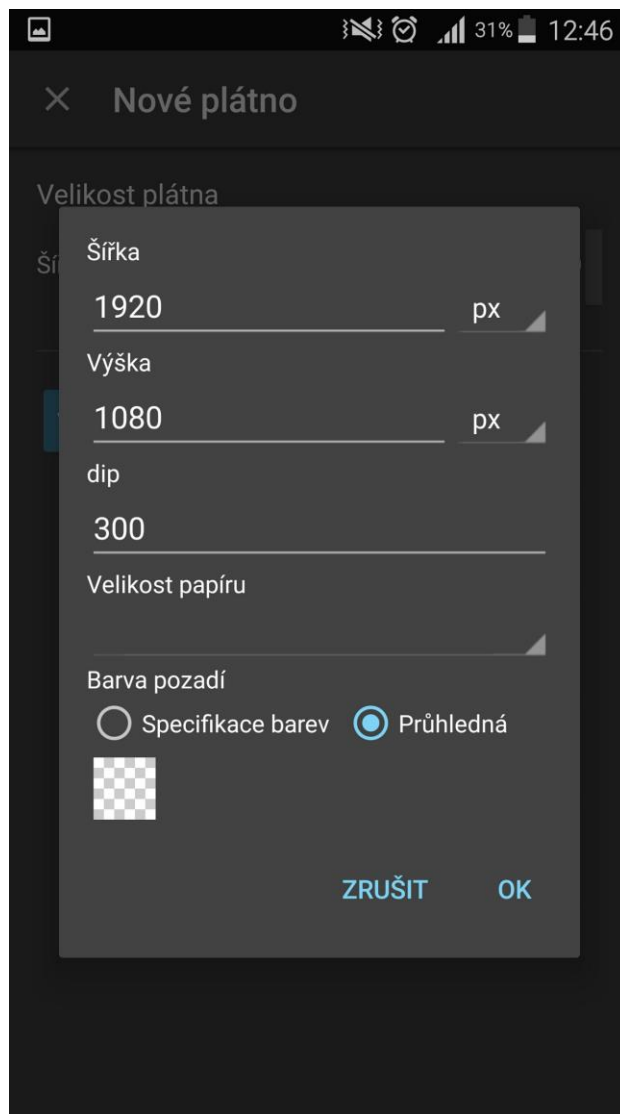
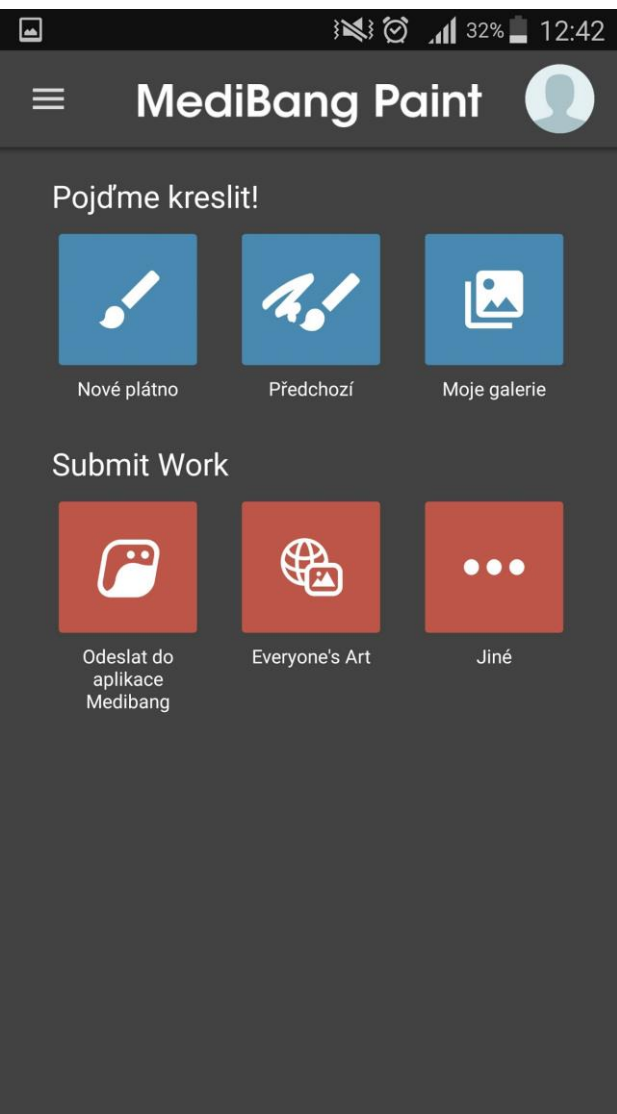
Celá obrazovka

Guma

Štětec/pero

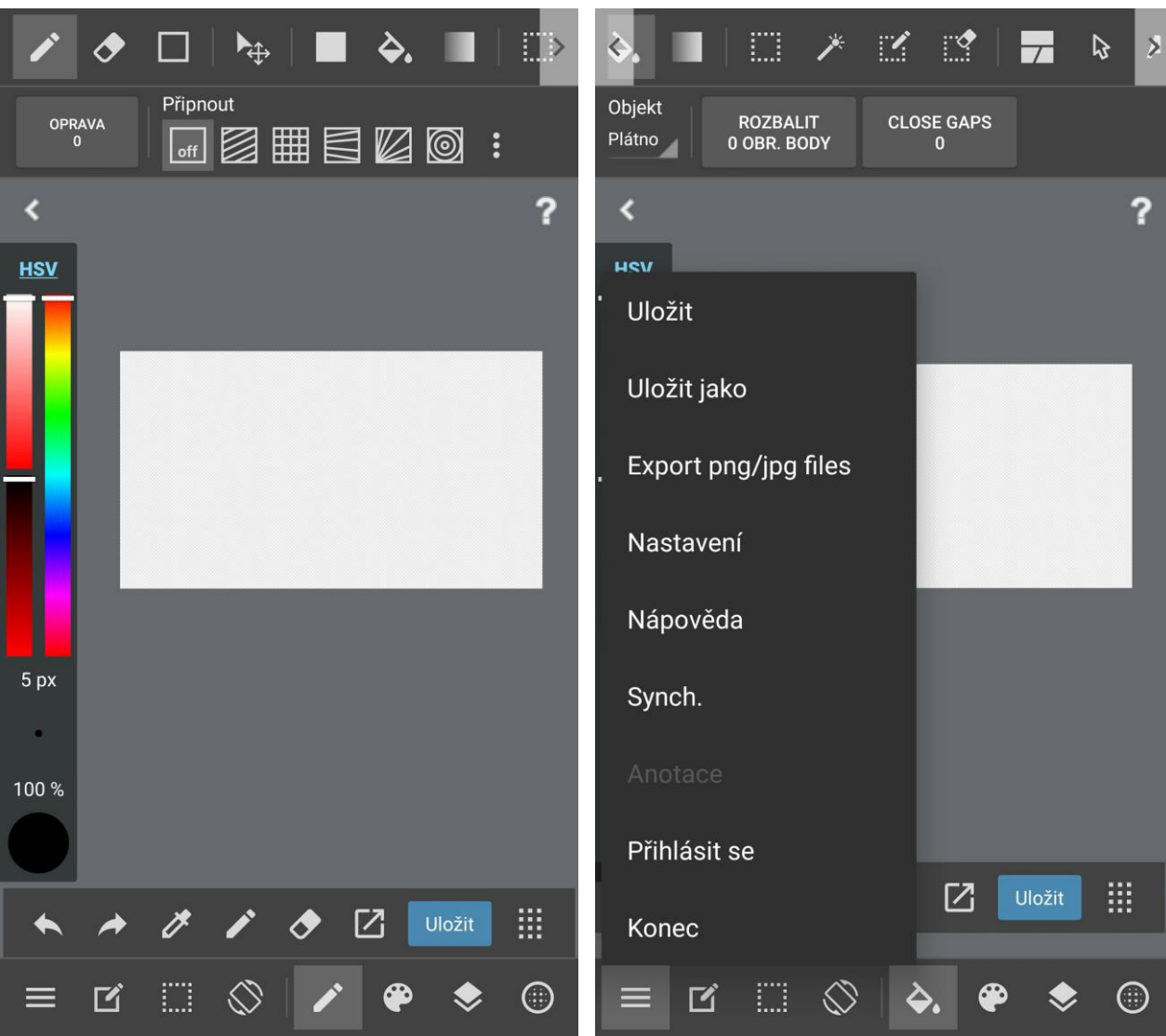
Barva

# Náhled aplikace MediBang Paint



Zleva:  
Založení nového plátna – kliknutím na ikonku se štětcem,  
a nastavení jeho rozměrů v pixelech (jednotka) a rozlišení (dip) – kliknutím do jedné z hodnot, např. šířky, se rozbalí nabídka.

# Náhled aplikace MediBang Paint

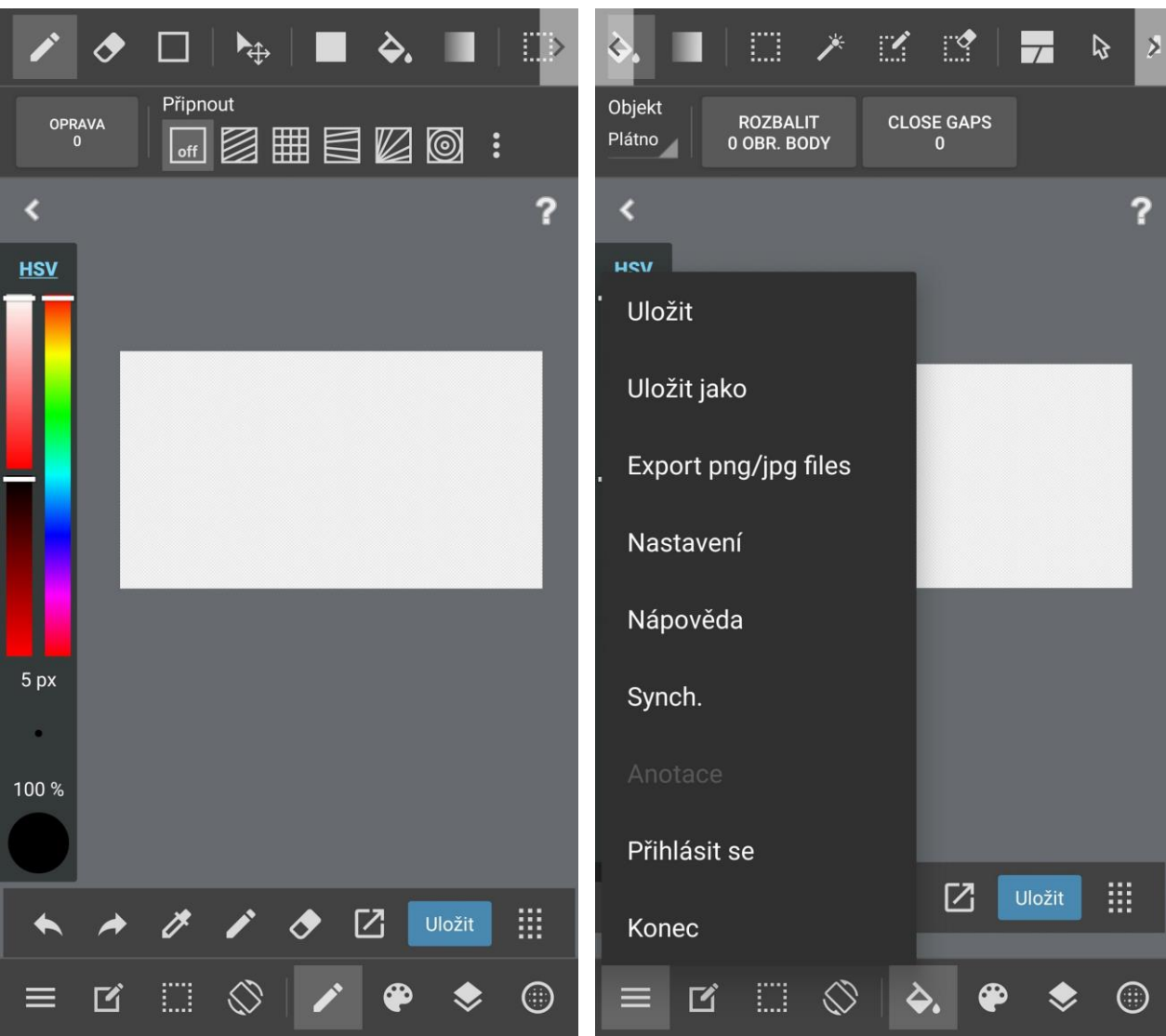


Pracovní prostředí aplikace:  
Nejvyšší řada obsahuje nástroje (pero, guma, rýsování obrazců, výběr, rýsování plných obrazců, vybarvení plechovkou aj. další se zobrazí kliknutím na šipku: „>“, na druhém obrázku vidíme např. kouzelnou hůlku apod.)

Druhá horní řada nabízí různé možnosti ke zvolenému nástroji.

Na boku vidíme barevnou škálu, přičemž aktuální platná barva je dole v kruhu.

# Náhled aplikace MediBang Paint



Pracovní prostředí aplikace:  
Spodní lišta - v horní část:  
tlačítko Undo/Redo, kapátko pro nabírání barvy, opět pero a guma, tlačítko na přizpůsobení plátna na šířku displeje, tlačítko na uložení projektu.

Spodní část lišty nabízí možnosti uložení, exportu a přihlášení, úpravy obrázku (rotovat, oříznout atd.), úpravy výběru, otáčení obrázku, vlevo vedle ikonky palety je zobrazen aktuálně používaný nástroj, vpravo vrstvy, úplně vpravo přidávání materiálů.

Nyní, když jste měli možnost se o aplikacích něco dozvědět, si už zkusíme něco nakreslit. Viděli jste, že se od sebe poměrně liší, pro začátek (pokud už nepoužíváte nějakou kreslicí aplikaci, která vám vyhovuje) doporučuji zvolit PicsArt – její prostředí je snadné na pochopení, ovládání téměř intuitivní, ale přitom nabízí dostatek kvalitních funkcí. Pokud ale máte ambice tvořit grafiku na profesionální úrovni, můžete klidně začít aplikací MediBang Paint.

Aplikaci si vyhledejte ve svém „obchodu s aplikacemi“, stáhněte a nainstalujte. Až bude instalace hotová, můžete začít. ;)



# Obživlé každodenní objekty

Každý den nás obklopuje mnoho předmětů, často drobností, které mají nějakou funkci, slouží nějakému účelu. Když se na ně pozorně podíváme, můžou nám ale připomenout úplně jiný předmět, zvíře, postavu, nebo přijdeme na úplně nové souvislosti použití daného objektu. Z kancelářské sponky se tak stane raketoplán apod.



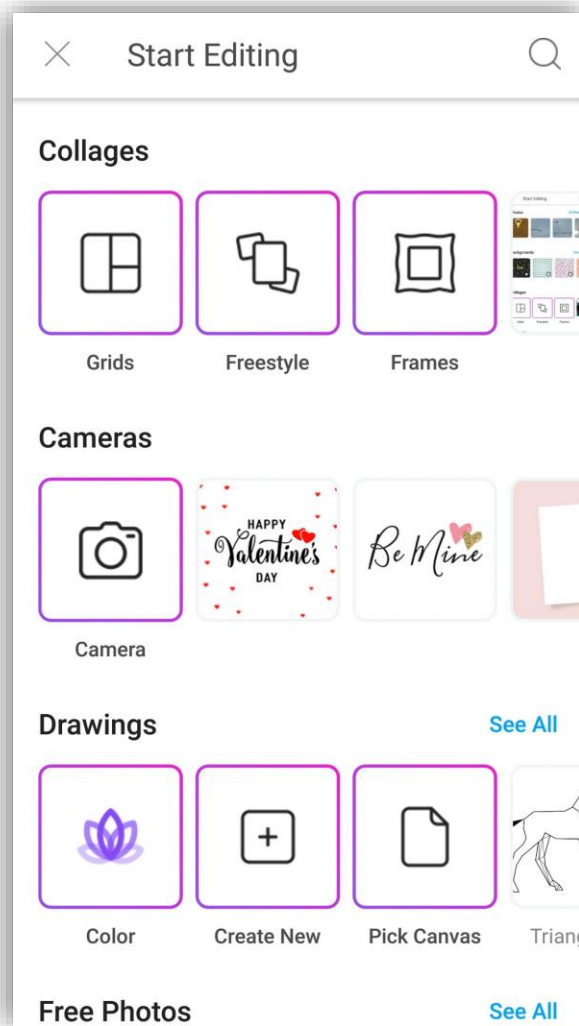
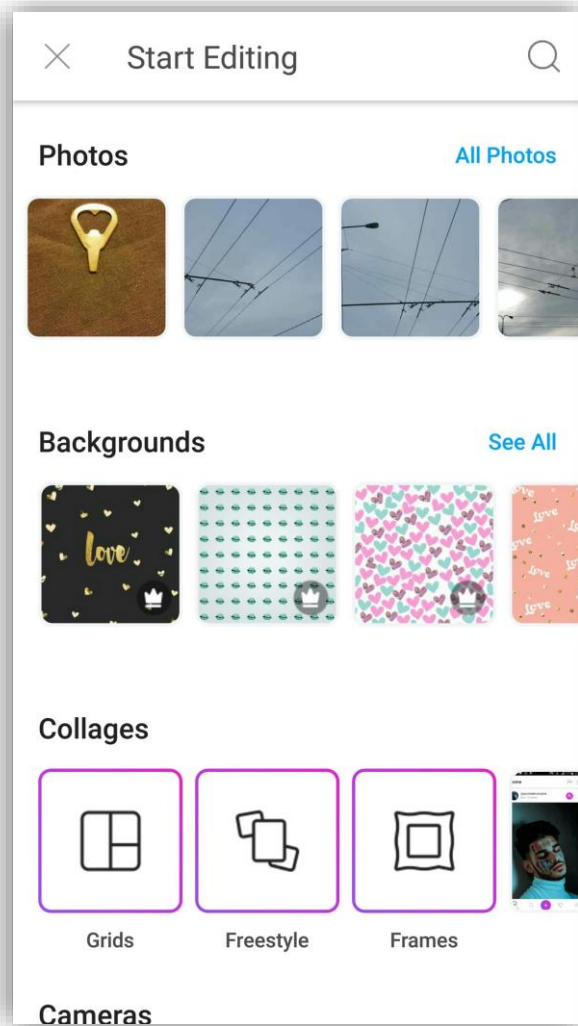
Vyfoťte si mobilním telefonem nějaký předmět, který najdete ve svém okolí. V kreslicí aplikaci ho dokreslete tak, aby se z něj stalo něco jiného, dodejte mu nový příběh.

Inspirovat se můžete například autory Javierem Pérezem: <http://javierperez.ws/> nebo „nedělními skicami“ Christopha Niemanna:

<http://www.christophniemann.com/portfolio/sunday-sketches-2/>

Na následujících stranách najdete návod, jak do aplikace importovat fotografii a tipy na dokreslení.

# Import fotografie do aplikace PicsArt

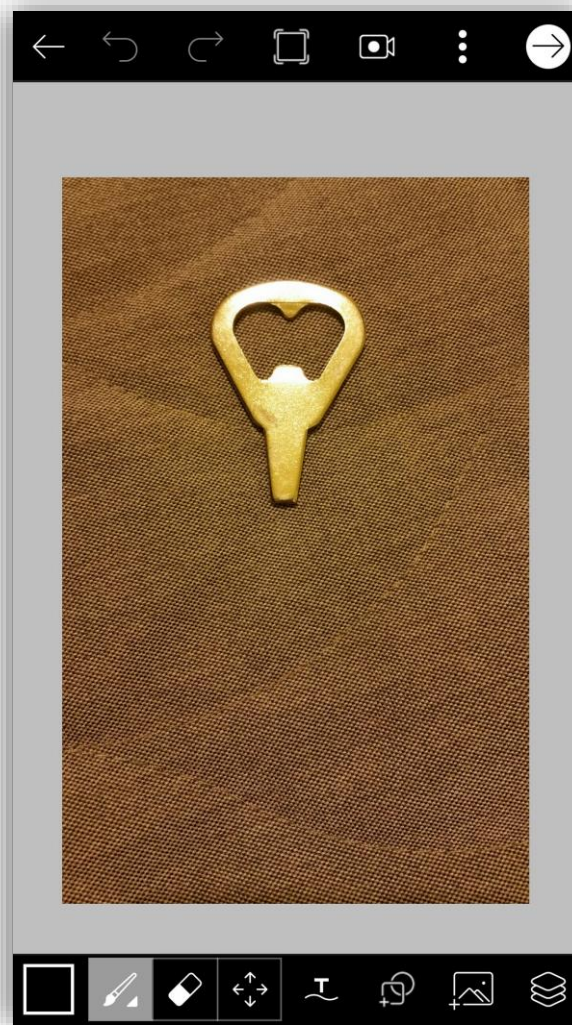
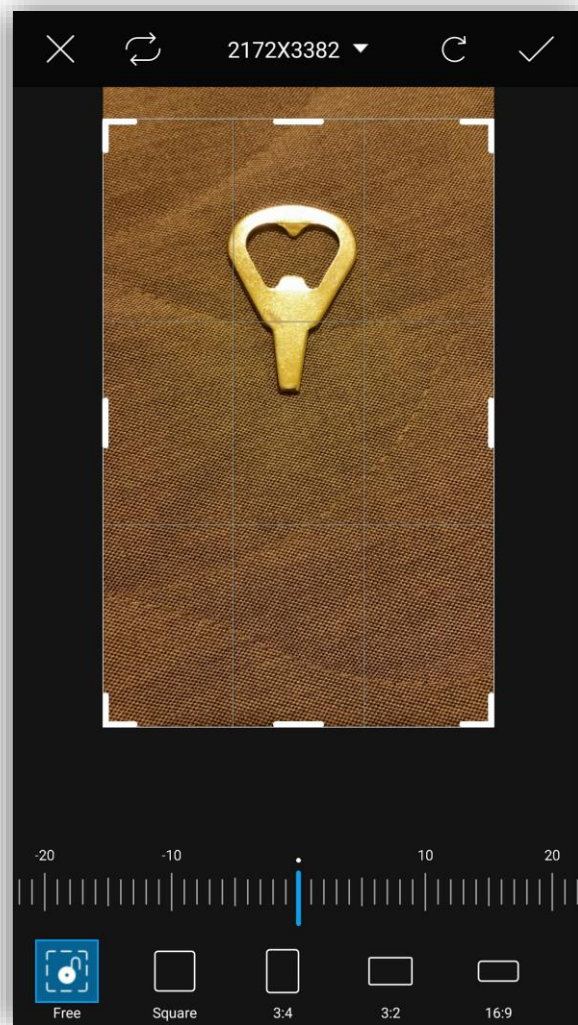
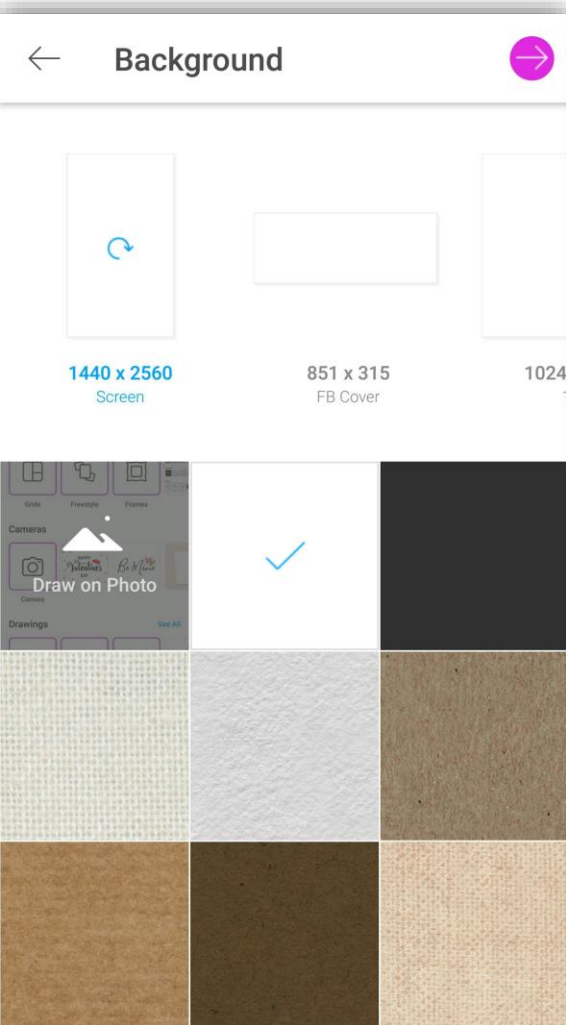


Zleva:

Domovská stránka aplikace s fotkami nahranými uživateli. Kliknete dole na + ve fialovém kruhu.

Rozbalí se vám nabídka – nahoře vaše uložené fotografie, níže pozadí a ještě níže funkce – koláže, filtry kamery a kreslení (drawings). Vyberte možnost „Pick Canvas“, abyste si mohli nastavit velikost plátna.

# Import fotografie do aplikace PicsArt



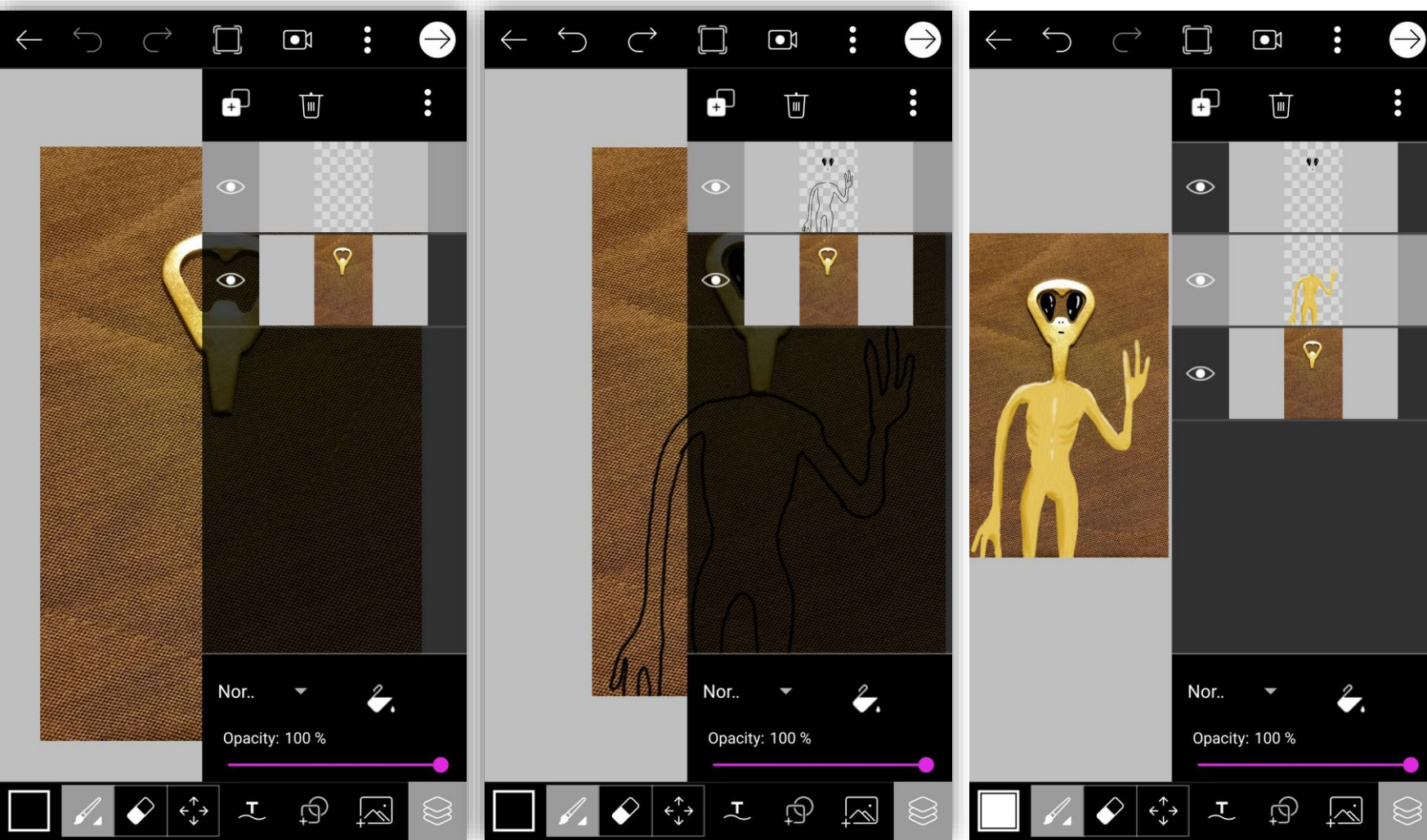
Zleva:

Otevře se vám nabídka volby plátna – nahoře různé přednastavené formáty, níže pozadí (zakliknuté je bílé), ale zvolíte „Draw on photo“ a po otevření galerie zvolíte fotku, na kterou chcete kreslit. Před importem máte možnost ji oříznout či otočit.

Na posledním obrázku je již fotografie v režimu kreslení.



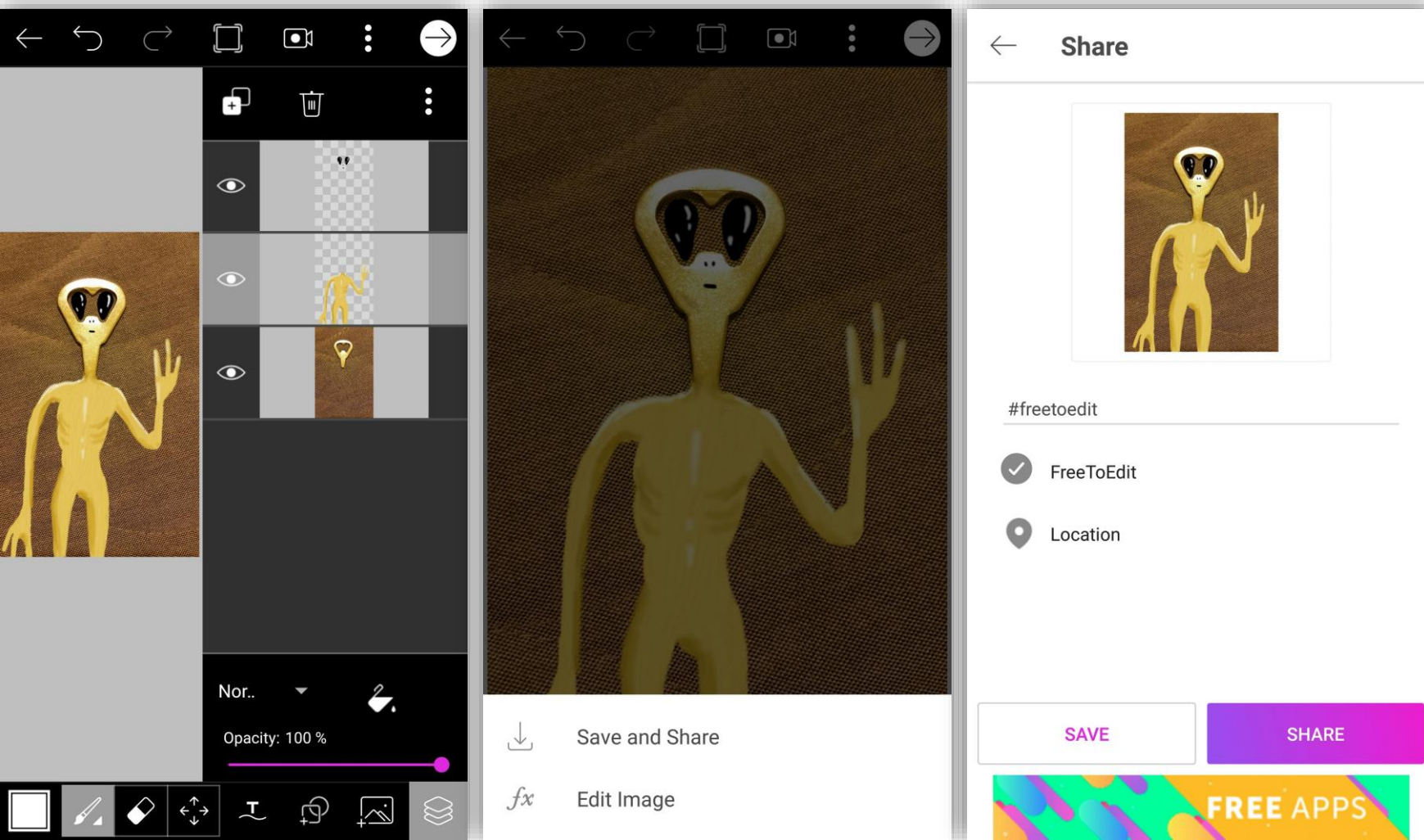
# Import fotografie do aplikace PicsArt



Zleva:

Otevřete-li si zobrazení vrstev (ikonka úplně dole vpravo), uvidíte, že aplikace automaticky kreslí do nové vrstvy nad fotku – to je důležité, protože původní fotografie zůstane nezměněna. Když budete chtít kresbu gumovat, fotku gumovat nebudete. Vrstvy můžete přidávat, slučovat, nebo skrýt, aby nebyly vidět.

# Export hotové kresby z aplikace PicsArt



Zleva:

Pro export kresby stisknete na šipku vpravo nahoře v bílém kruhu. Vyskočí lišta s nabídkou „Save and Share“ (sdílet a uložit) a „Edit Image“ (upravit – obrázek můžete před exportem ještě upravit). Po výběru Save and Share se vám objeví nabídka: „Save“ – uložení do galerie v telefonu, „Share“ sdílení na síti PicsArt.

# Autoportrét

Jistě víte, že ztvárnění něčí podoby se říká portrét.

Co je to autoportrét? Portrét auta? Ne, je to podobizna sebe sama, tedy když někdo nakreslí, namaluje nebo vyfotí sám sebe.

Svémi autoportréty prosluli například Rembrandt van Rijn, Albrecht Dürer, Vincent van Gogh či Frida Kahlo.

Některé fotografky (Dita Pepe, Cindy Sherman) se ve svých sériích autoportrétů stylizují do různých podob, zabývají se tak otázkou společenských rolí či identity.



Zkuste si vyhledat autoportréty výše zmíněných umělců a umělkyně. Jak na vás působí, co z nich vyzařuje? Jak asi jejich autoři viděli sami sebe? Jak se chtěli prezentovat? Co o sobě vypovídají?



# Autoportrét dneška

Autoportrétem dnešní doby je selfie. Mnozí si jich pořizují (a sdílí) i několik denně, někdy i při poněkud nevhodné příležitosti. Stačí si zadat do vyhledávače „akward selfie“ a objeví se celá řada ne příliš šťastně načasovaných selfie. Někdo třeba v pozadí zrovna sedí na záchodě. Návštěvnice muzea při pořizování selfie zničila vystavené artefakty, již přes dvě stě lidí dokonce přišlo při focení selfíčka o život. (!)



Navíc přední fotoaparáty telefonů nebývají nejkvalitnější, takže jsou sociální sítě zaplaveny nekvalitními a neestetickými fotografiemi.

Naštěstí nám kreslicí aplikace umožňují selfíčko „povýšit“ zpět na autentické umělecké dílo. Vyfoťte si tedy selfie a překreslete jej na autoportrét. Inspirovat se můžete různými uměleckými směry, například pop-artem, secesí, fauvismem, pointilismem, kubismem...

# „Re-Art“

Věděli jste, že slavná umělecká díla se mnohdy objevují v dílech jiných umělců?

Způsoby použití a přetváření již existujících děl jsou různé, například může jít o zasazení postav či typických prvků z jednoho díla do nových souvislostí, do současného prostředí, doplněné o soudobé předměty, události.

Někdy dochází i k ironizaci původního díla, tedy k odlehčení významu až ke zesměšnění. Může se tak dít přidáním nějakého detailu, který vnese prvek humoru, nebo zmírní vážnost prvotního díla, či se přímo vysmívá tématu původního díla.

Pouhým drobným přetvořením můžeme smysl prvotního díla úplně obrátit.

# Mona Lisa stokrát jinak

K jednomu z nejvíce reinterpretovaných (přetvořených, znovu použitých) uměleckých děl patří jistě Mona Lisa od Leonarda da Vinci. Slavnou dámu s tajemným úsměvem přetvořil v roce 1919 Marcel Duchamp tím, že jí domaloval knír a bradku. Své dílo pojmenoval L. H. O. O. Q. Další známá reinterpretace pochází od Fernanda Botera, malíře, pro nějž jsou typické kulaté lidské postavy. „Baculatou“ tedy udělal i Monu Lisu. Vpravo vidíte obraz s názvem Mona Simpson on Nicka Walkera z roku 2006, kdy autor spojil ikonické dílo s jednou z ikon popkultury – seriálem Simpsonovi.

Zkuste si vyhledat i výše zmíněné a další verze slavné Mony Lisy.



# Zkuste si vlastní „re-Art“

Vaším dalším úkolem bude zkusit si reinterpretovat nějaké dílo. Můžete použít nějaký skutečně slavný, známý obraz, nebo něco, na co jste narazili na výstavě v galerii.

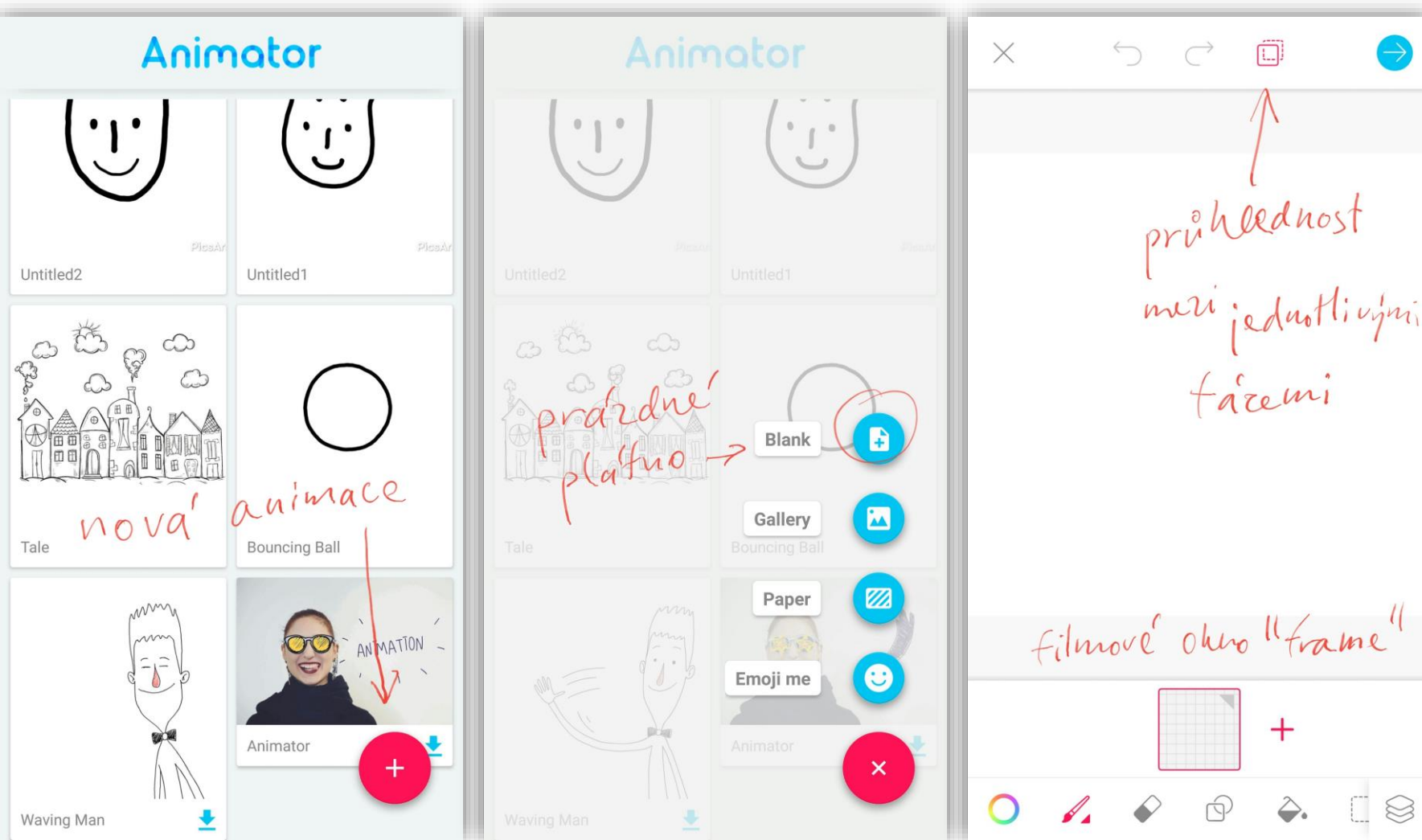


Zkuste se nejprve zamyslet, co chtěl původní autor svým dílem vyjádřit, co jeho dílo znamená. Následně můžete tento význam pomocí kresby posunout, aktualizovat o současná témata, nebo naopak původní smysl úplně převrátit.

Některá současná díla mohou být hůře čitelná, pokud vám ani po hlubším zamyšlení nedává sdělení autora smysl, můžete jeho téma banalizovat, zjednodušit např. přidáním nějaké obyčejné věci.

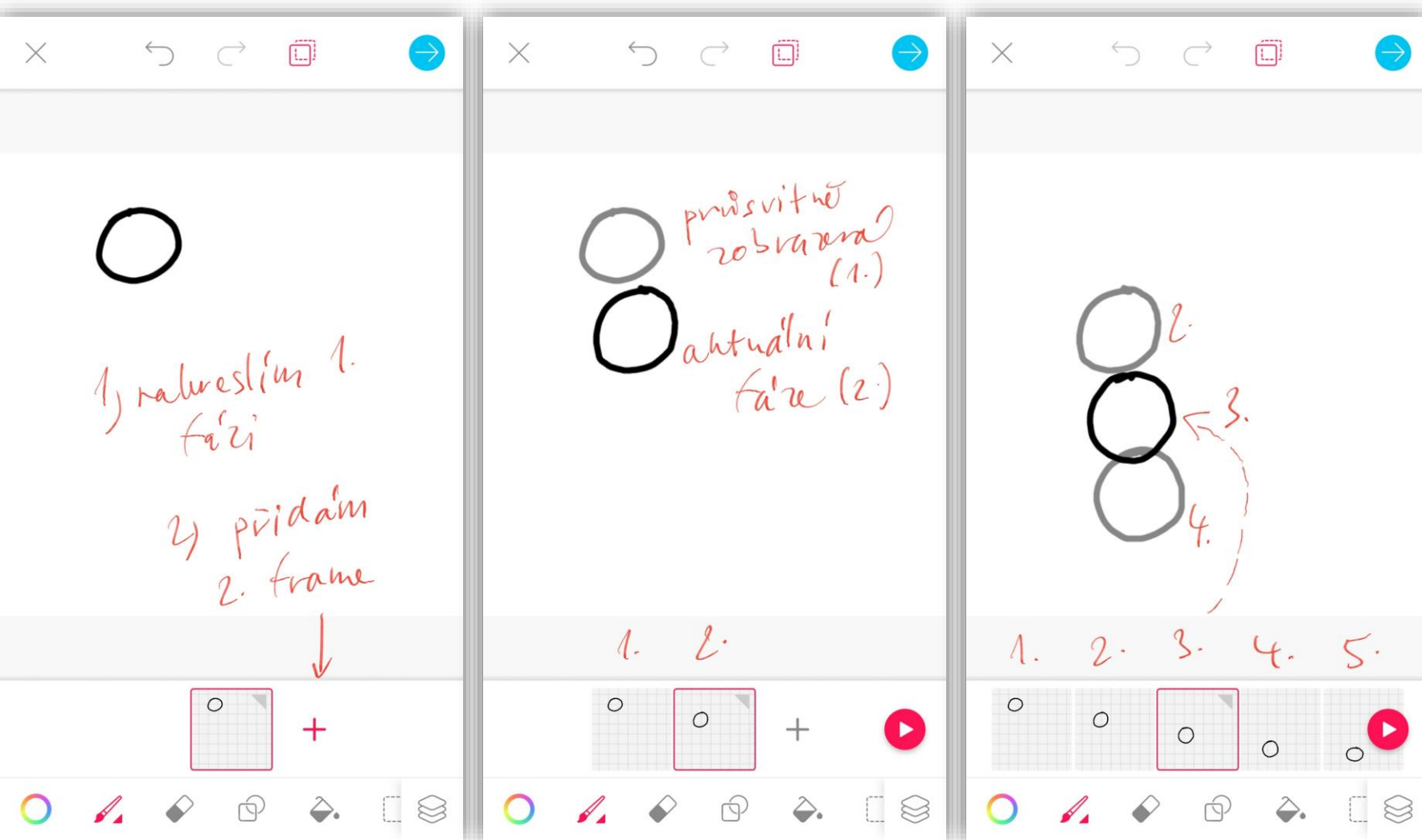
Mějte na paměti, že díla podléhají autorským právům, proto by vaše reinterpretace měla být pouhou inspirací dílem, ne jeho kopírováním.

# Animator od PicsArt



Díky aplikaci Animator můžete dělat i jednoduché kreslené animace. Po založení nového prázdného plátna budete mít možnost na časové ose přidávat filmová políčka (frame) a na horní liště si můžete zapnout průhlednost mezi jednotlivými fázemi, abyste tak viděli, jak vypadá předcházející fáze.

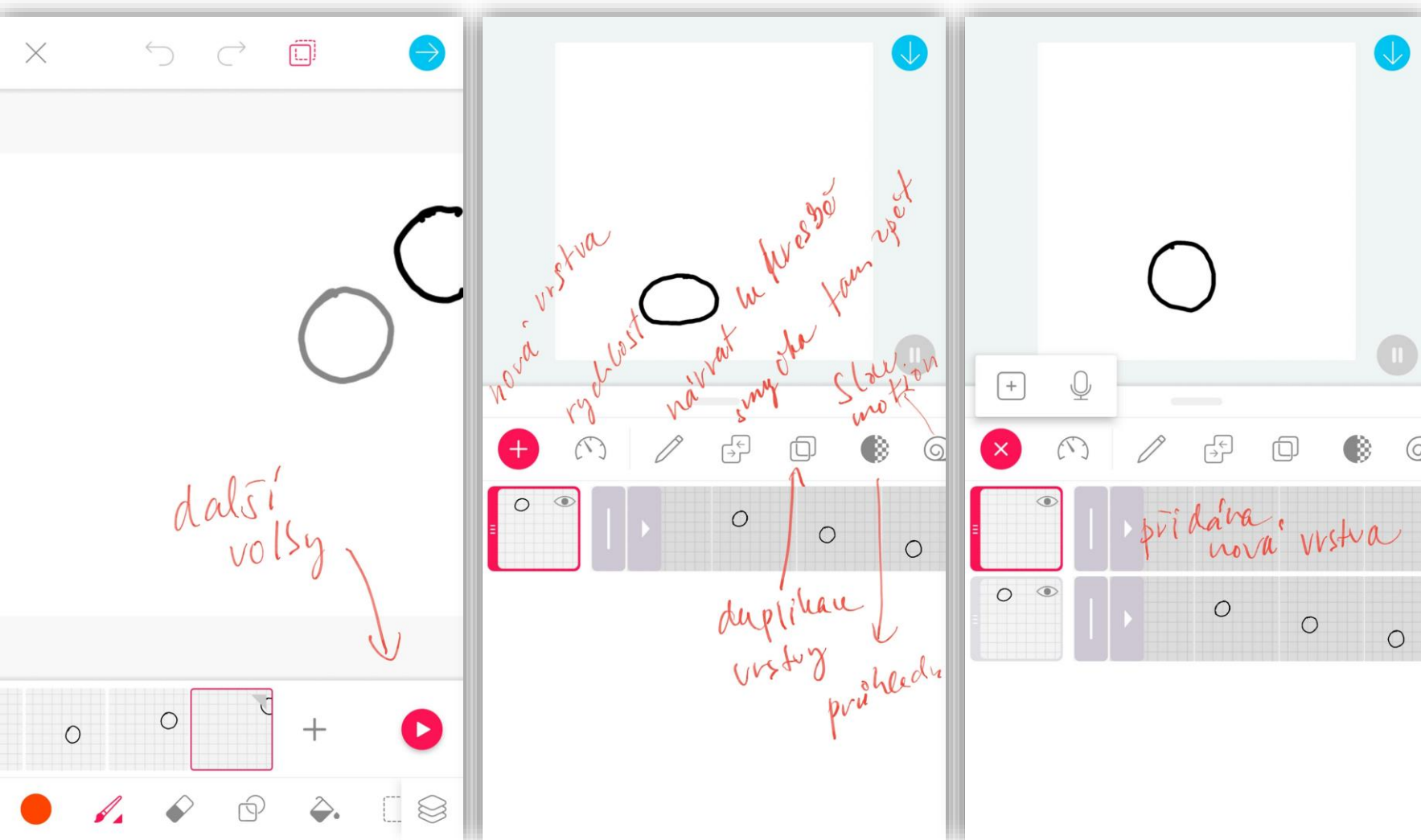
# Animator od PicsArt



Na plátno nakreslím 1. fázi padajícího míčku, přidám si další políčko, průsvitně vidím 1. fázi, sytě vidím aktuální fázi. Postupně přidávám fáze. Když se vrátím například do 3. fáze, vidím díky průsvitnosti předešlou i následující. Tlačítkem „play“ v růžovém kruhu si můžete animaci přehrát.



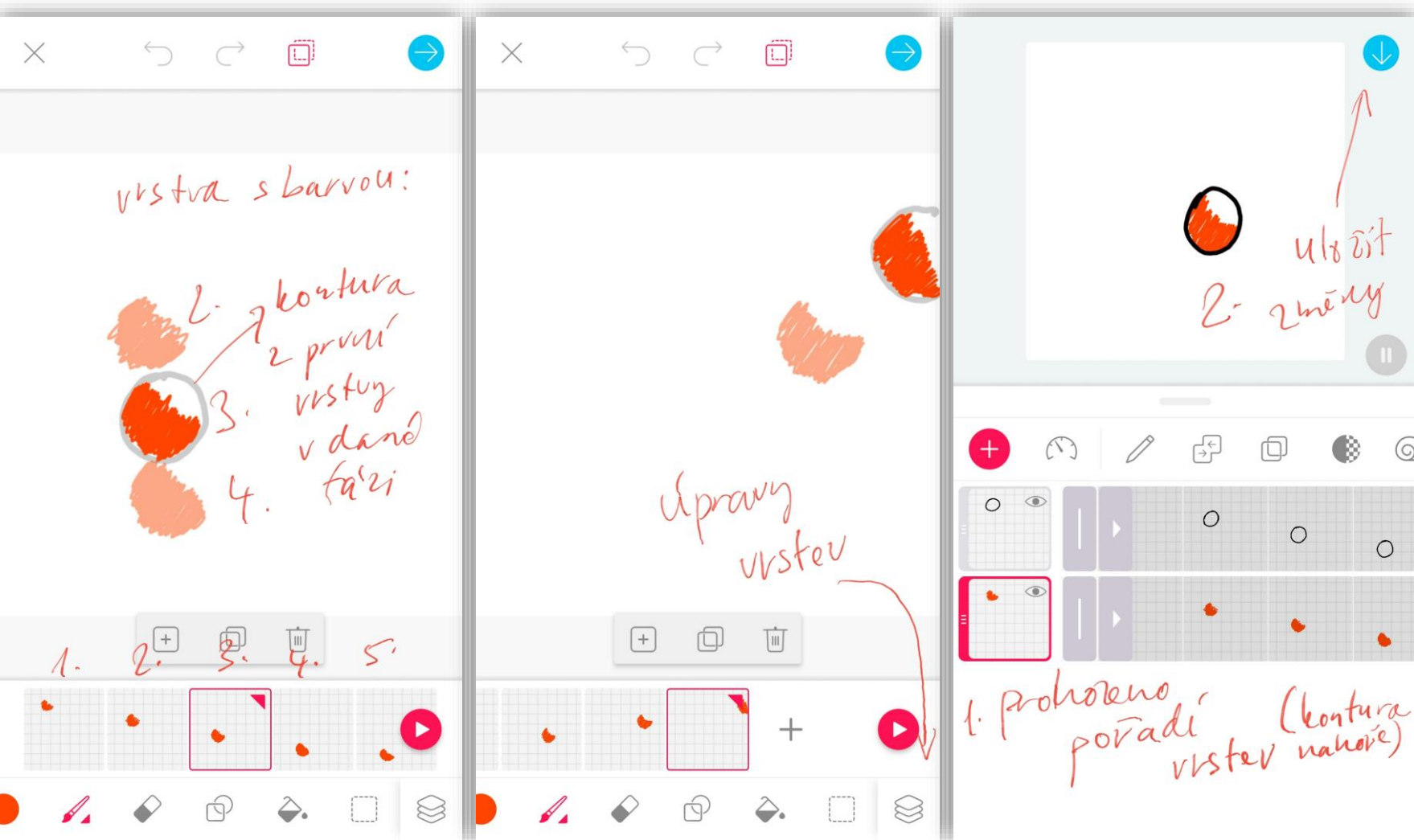
# Animator od PicsArt



Ikonka vrstev nám nabídne další funkce jako je přidání vrstvy, volba rychlosti animace, tužkou se vrátíme zpět ke kresbě, můžeme nastavit přehrávání smyčky tam a zpět.

Vrstva lze přidat obrazová, ale také zvuková stopa - kliknutím na + a po té výběrem dané možnosti.

# Animator od PicsArt



Když chci do míčku doanimovat barvu, přidám novou vrstvu, nechám ji nad původní. V každé fázi potom vidím danou fázi vrstvy s konturou a sousední fáze barvy (průsvitnost fází lze i vypnout). Nakonec se vrátím do úpravy vrstev a vrstvy přehodím – kontura tak rámuje barvu. Uložím změny a exportuji animaci.

Děkuji za pozornost a přeji hodně inspirace a úspěchů při tvorbě v kreslicích aplikacích na vašich telefonech nebo tabletech.

V případě zvědavosti, co se dá v aplikaci PicsArt také vytvořit můžete navštívit moji stránku: <https://www.facebook.com/ArsAnimalium/>

Veškeré fotografie pochází z archivu autora, nebo se jedná o printscreeny aplikací, pořízené za účelem vzdělávání. Vzhledem k aktualizacím a verzi softwaru se mohou prostředí aplikací mírně lišit.

Mgr. art. Ondřej Moučka, katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta Univerzity  
Palackého v Olomouci