

Pozdravljeni, snovalci moji.

Nekateri ste že oddali obe likovni nalogi in vas moram pohvaliti, da poleg vsega drugega dela, ki vam ga nalaga šola, najdete čas za likovno izražanje. Tisti, ki še niste uspeli, imate čas do konca maja.

Od vsakega učenca želim dve oceni. Ponovno vam prilagam obe nalogi, da jih ne boste iskali. Seveda jih naložite v Padlet, če vam ne uspe pa pošljite na mail [urska.zupec@guest.arnes.si](mailto:urska.zupec@guest.arnes.si)

V vsakem primeru se ocenite po danih kriterijih in priložite zapis fotografiji izdelka.

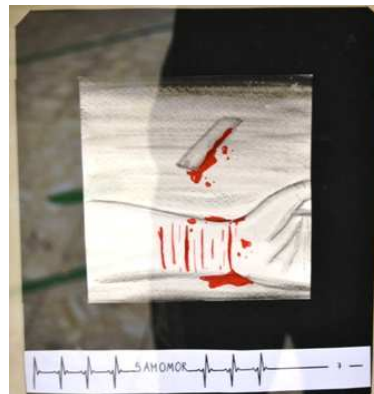
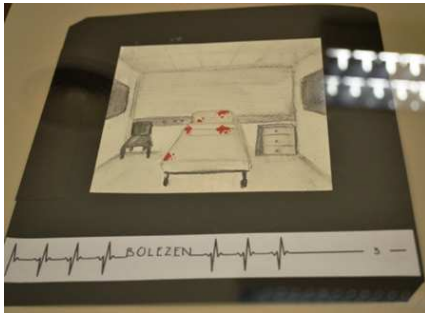
## 1. NALOGA

Okvirni čas za obravnavo likovnega področja: **6 -8 ur**

- Likovno področje: oblikovanje na ploskvi (risanje, slikanje, grafično oblikovanje)
- Likovna naloga: od pojma do znaka
- Likovni motiv: poljuben pojem
- Likovna tehnika: po želji (svinčnik, barvni svinčniki, črn flomaster, barvni flomastri, vodenke, tempere...)
- Likovni problem: **oblikovanje knjige na dano temo**
- Likovni pojmi:
  - uporabna (industrijska) grafika: plakati, ovojnice, oprema knjig, ovitki, časopisi vabila, opozorilne table, prometni in drugi znaki, obrazci, vizitke, pečati
  - propagandna umetnost: del grafičnega oblikovanja je namenjen oglaševanju
  - vidna sporočila v kombinaciji s slušnimi - gibljiva sporočila: TV reklame, animirana grafika, včasih filmska, danes pa video-računalniška
  - likovni jezik (slika): hitra in jasna prepoznavnost likovnih znakov, slika lahko pove tisoč besed
  - oblikovanje estetskih vidnih sporočil- vizualne komunikacije
  - grafični oblikovalec

### Navodila za delo:

- Ta likovna naloga je kar zahtevna, saj zajema poleg risanja, slikanja tudi tehnično znanje, saj boste na koncu vaš izdelek povezali v estetsko knjižico. Vsaka stran v vašem izdelku bo **tipična**, kar pomeni, da je številka strani, napis za pojem, sličica, vedno na istem mestu. Doma si pogledajte kakšno knjigo, učbenik in videli boste, da se oblikovalska rdeča nit vleče od začetka do konca. Ne bo manjkala tudi naslovnica, kazalo in potem ilustracije posameznih pojmov. Na koncu je logotip za pojem, ki ste ga izbrali.
- Da vam bo lažje, prilagam fotografije izdelka Maje Doljak, ki je v prejšnjem šolskem letu imela fenomenalno razstavo v avli šole. Žal nimam fotografije strani logotipa in zadnje platnice, vam bo pa domišljija bolj delala.



#### POSTOPEK:

- Izberete pojem, ga zapišete v zvezek in sledi možganska nevihta. Napišite vse pojme, ki vam pridejo na pamet. Potem izberete 6 pojmov in sledi še logotip, tako, da morate imeti najmanj 7 sličic. Pri primeru vidite, da si je Maja izbrala pojem Smrt in ob tem je dobila asociacije na: matildo, bolezen, vojno,....
- Zatem začnete s skicami v zvezek. Razmislite o likovni tehniki, o grafični podobi, kako bo izgledala tipična stran (ni nujno, da so sličice na sredini, lahko je podolgovat format, napisi pojmov so lahko napisani navpično,...).  
Maja je izbrala temno podlago, na katero je potem lepila posamezne sličice. Njene slike so monokromatske (sive, črna, bela barva) z rdečim akcentom - poudarkom. Tudi likovna tehnika je povsod ista in idealno sovпада z tematiko. Za številke strani in imena pojmov je izbrala graf bitja srca, vendar na zelo premišljen in prefinjen način.
- Zadnja sličica je logotip, se pravi znak za vaš pojem. Mora ga opisati brez dolge razlage in gledalec naj bi prepoznal, za kateri pojem gre. Kaj mislite, kakšen znak za umor je naredila Maja?
- Na koncu vse pojme zvežete v lično knjižico, dodate naslovnico (naslov ter avtor) in hrbtno stran, kazalo ter 7 sličic.
- Bodite izvirni, izberite si tisto tehniko, ki vam najbolj odgovarja. Tudi natančnost, čistost izdelka je pomembna. Naj lepilo ne teče od vsepovsod. Bodite kvalitetni in korajžni grafični oblikovalci.

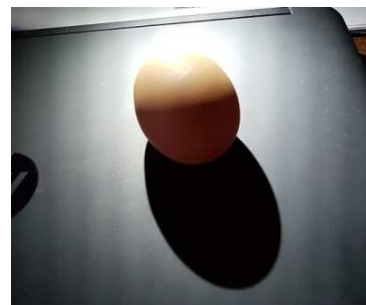
## 2. NALOGA

Okvirni čas za obravnavo likovnega področja: **6 ur**

- Likovno področje: oblikovanje na ploskvi - RISANJE
- Likovna naloga: risarska modelacija
- Likovni motiv: jajce
- Likovna tehnika: mehak svinčnik, tanek flomaster temnejše barve, lahko uporabite nalivno pero ali kakšno drugo pisalo
- Likovni problem: **uporaba risarke modelacije za prepričljivo prikazovanje iluzionističnega likovnega prostora na tri različne načine**
- Likovni pojmi: prostorski ključji, svetlo-temno nasprotje, grafična modelacija, kompozicija, svetloba, senca

### LIKOVNA NALOGA

1. Preden se lotiš dela, si oglej poglavje v eučbeniku na tejle povezavi: <https://eucbeniki.sio.si/lum8/3388/index3.html>
2. Preberi vse pod tem poglavjem, preglej slikovno gradivo in bodi pozoren na prižiganje lučk, ki osvetljujejo kroglo, str. 23
3. Na ravno površino postavi jajce (lahko surovo ali trdo kuhano 😊). Potem ga z lučko osvetljuje iz različnih smeri in iz različne oddaljenosti in opazuj, kaj se dogaja s senco. Kdaj je hiter prehod iz svetlega v temno, kdaj bolj nežen, kdaj je vržena senca daljša, močnejša, šibkejša...



Tukaj vidiš, kako se senca različno obnaša. Tudi na tvojih risbah morajo biti vidni trije različni svetlobni učinki.

4. Tvoja naloga je, da jajce trikrat narišeš. Lahko na isti list, lahko vsakega na svoj list. Vsako jajce boš osvetlil malo drugače in ga zasencil na drugačen način. Spodaj imaš prikazane tri načine modeliranja:

FLOMASTER



1. različno zgoščevanje pik oziroma točk

SVINČNIK

mehak, če je možno, tisti od tehnike (B oznaka)



2. barvanje s svinčnikom, z malimi potegi svinčnika, črtami ali krožnim gibanjem svinčnika

FLOMASTER



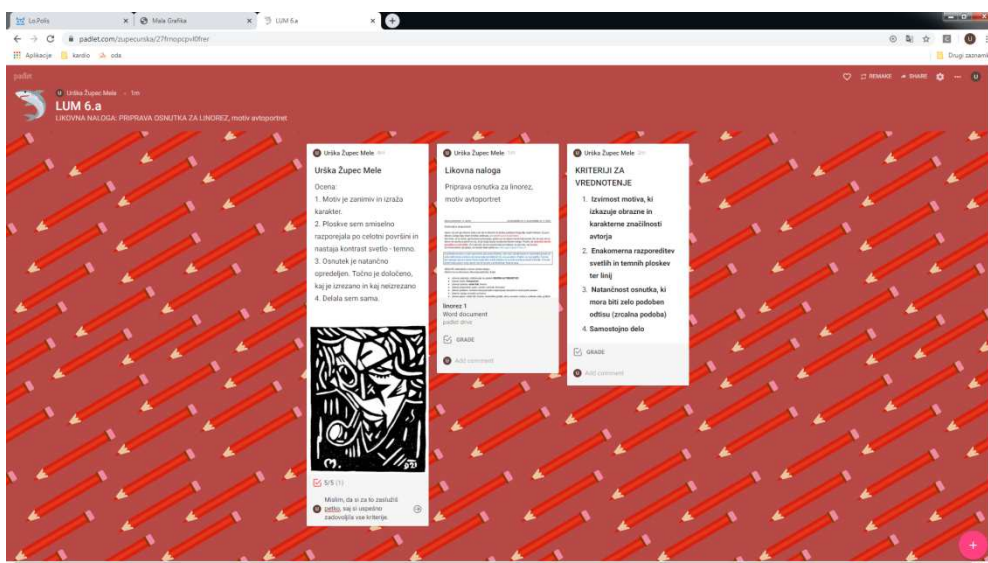
3. različno zgoščevanje črt


5. Ta naloga se navezuje na nalogo za LUM in je njena nadgradnja, zato bodi previden pri umestitvi risbe jajca v format. Velikost formata je tvoja lastna izbira. Če narediš vsa tri jajca na en list, pazi na kompozicijo, prostorske ključe, da bo senca jajca cela na listu. Ne pozabi, da je jajce izdelane oblike in ga tako tudi nariši.

### Kriteriji za vrednotenje:

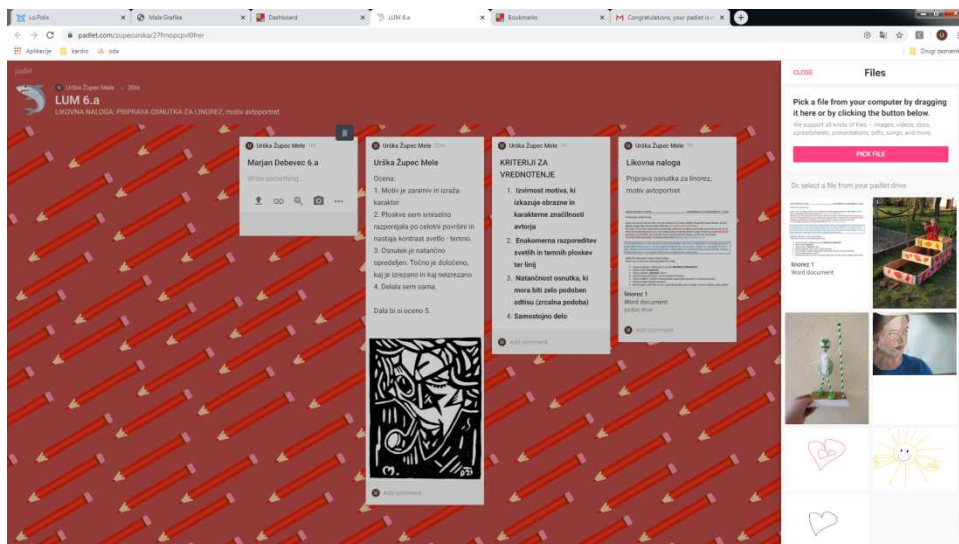
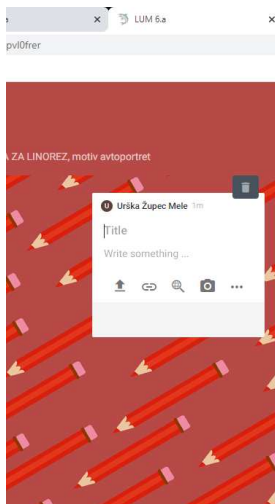
- **Risba treh jajc**
- **Jajca so narisana kar se da pravilno**
- **Vsako jajce je drugače osvetljeno**
- **Na vsakem jajcu je viden drugačen način modelacije**
- **Modelacija je dosledno izvedena**

Če ste pozabili, kako naložiš sličico v Padlet.



3. Svojo nalogo oddaš tako, da klikneš na znak + v spodnjem desnem kotu ali z dvojnimi klikom kamorkoli. Takrat se ti odpre okence. Potem pod **Title** vpišeš IME PRIIMEK IN RAZRED, npr. Urška Župec Mele 6.a. Zatem pritisneš puščico  in naložiš svojo fotografijo. Pod rubriko **Write something** oceniš svoj izdelek po danih kriterijih. Ko zaključiš, klikneš nekam izven tvojega okvirčka in zadeva je končana. Če želiš kaj spremeniti, dodati, brisati, greš nazaj na svoj okvirček in zopet se ti odpre orodna vrstica. Seveda boš lahko urejal samo svojega.

Na desni imate primer, kako bo Marjan Debevec iz 6.a naložil sličico iz svojega računalnika. Samo izbereš in klikneš na sličico in že je v okvirčku. To se zelo enostavno naredi tudi s telefonom. Pa saj vem, da zadevo obvladate.



Potrudite se po svojih najboljših močeh, saj vem, da zmorete. Ostanite zdravi in uživajte pri izvedbi likovne naloge.

Prisrčen pozdrav iz Cerknice.

Urška Župec Mele