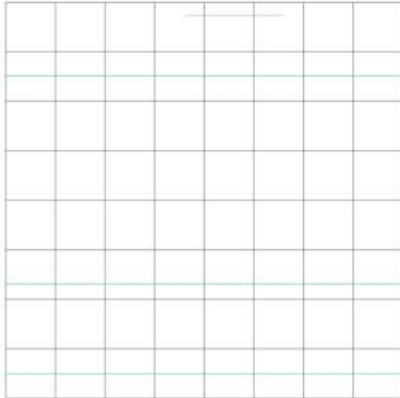
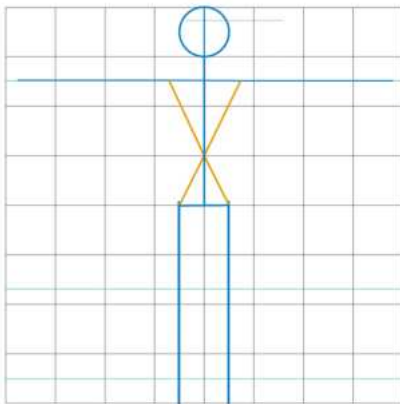


## Anleitung zum Zeichnen eines menschlichen Körpers



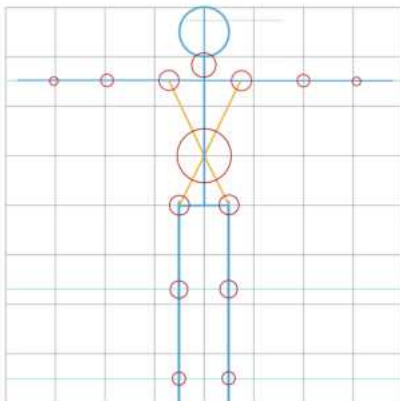
- ① Zuerst benötigen wir Hilfslinien. Zeichne dünne, waagerechte Linien. Die Angaben in Klammern geben an, welchen Abstand die Linien zum oberen oder unteren Rand des Rasters haben sollen.

- 1) Haaransatz ( $\frac{1}{4}$  Kästchen von oben)
- 2) Schultern und Arme ( $1\frac{1}{2}$  Kästchen von oben)
- 3) Knie ( $2\frac{1}{4}$  Kästchen von unten)
- 4) Fußknöchel ( $\frac{1}{2}$  Kästchen von unten)



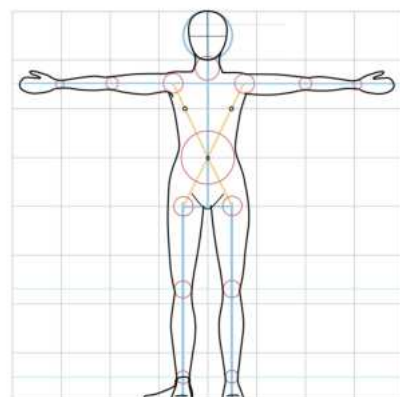
- ② Zeichne nun den Körper in Form eines Strichmännchens vor.

- 1) Zeichne den Kopf als Kreis, der Durchmesser entspricht einem Kästchen des Rasters.
- 2) Zeichne die oberen Extremitäten entlang der zweiten Hilfslinie. Verbinde Kopf und obere Extremitäten mit einem Strich für den Hals.
- 3) Die Hüfte befindet sich mittig und ist ca. ein Kästchen breit. Seitlich führen die Beine bis zum unteren Rand des Rasters.
- 4) Verbinde Hüfte und Schulter durch zwei diagonale Linien. Der Schnittpunkt ist der Bauchnabel.



- ③ Ergänze nun Gelenke und markante Körperteile.

- 1) Ergänze einen Kreis ( $\varnothing\frac{1}{2}$  Kästchen) am Hals.
- 2) Zeichne zwei Kreise ( $\varnothing\frac{1}{3}$  Kästchen) für die Schultergelenke. Ergänze kleiner werdende Kreise für Ellenbogen und Handgelenk. Das Handgelenk befindet sich ein Kästchen vom linken/rechten Rand entfernt. Der Ellenbogen befindet sich mittig dazwischen.
- 3) Ergänze einen Kreis ( $\varnothing 1$  Kästchen) rund um den Bauchnabel.
- 4) Zeichne an beiden Seiten der Hüfte zwei Gelenke ( $\varnothing\frac{1}{3}$  Kästchen) ein. Ergänze kleiner werdende Kreise für Knie und Fußknöchel auf Höhe der entsprechenden Hilfslinien.



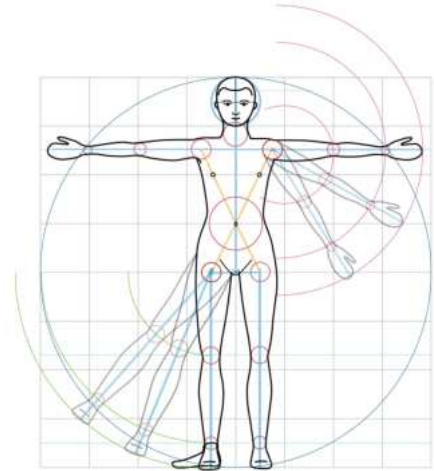
- ④ Zeichne nun den Umriss des Körpers. orientiere dich dabei an den Umrissen der Kreise, die du gezeichnet hast. Ergänze außerdem Hände und Füße und passe die Kopfform an.

## 5 Körperhaltung

Bewegungen und andere Körperpositionen darzustellen, ist gar nicht so einfach. Lies dir die Infobox genau durch und stelle dann einen Menschen in einer einfachen Pose mit mindestens zwei bewegten Gelenken dar. Nutze dafür wieder das 8x8 Raster.

### Darstellung von Bewegungen

1. Markiere den **Mittelpunkt** des Gelenks, das bewegt wurde, mit einem Punkt.
2. Zeichne von diesem Mittelpunkt aus einen **Kreis** um das Gelenk. Der Radius entspricht dabei dem Abstand zum benachbarten Gelenk (z.B. Schulter zu Ellenbogen). Dieser Kreis hilft dir dabei, zu bestimmen, wo das benachbarte Gelenk nach der Bewegung sein muss.
3. Verschiebe nun das benachbarte Gelenk entlang der Kreislinie bis zu gewünschter Position.
4. Nun kannst du die bewegten Gliedmaßen neu zeichnen.



- 6 Zusatzaufgabe:** Zeichne Menschen in verschiedenen Positionen und Körperhaltungen. Bitte anschließend deinen Partner/deine Partnerin, die gewünschte Haltung einzunehmen und kontrolliere, ob du richtig gezeichnet hast. Stimmen die Proportionen?

