

## Vybarvování postav dle Tracey

**Poznámka:** text z roku 2011, princip zůstává stále stejný.

**Program:** Photoshop CS

Každá postava začíná svůj život jako skica. Tu je potřeba obtáhnout. Skicu si otevřu v Photoshopu (či čemkoliv jiném, co umí vrstvy – zde uváděné zkratky však platí pro PS), vytvořím novou vrstvu (ctrl + alt + shift + N) a pomocí tvrdého štětce (u obrázku A4 stačí velikost 5px) černě obtáhnou postavu. Když je vše hotovo, začne ta nejnudnější a nejtročetější práce (ze začátku vám to možná nepřijde, ale když vybarvujete postavu po sto padesáté, ručím vám, že to nudné bude ;). Mám tedy lineart a pod něj se do nové vrstvy vybarví vše, co má být na postavě vybarveno. Zatím ale pouze jedinou (nejlépe šedou) barvou. Teď byste měli mít tři vrstvy (od shora dolů): lineart, šedou podkladovou vrstvu a skicu. V tento okamžik doporučuji vrstvu se skicou skrýt, aby svoji přítomností nerušila další práci.



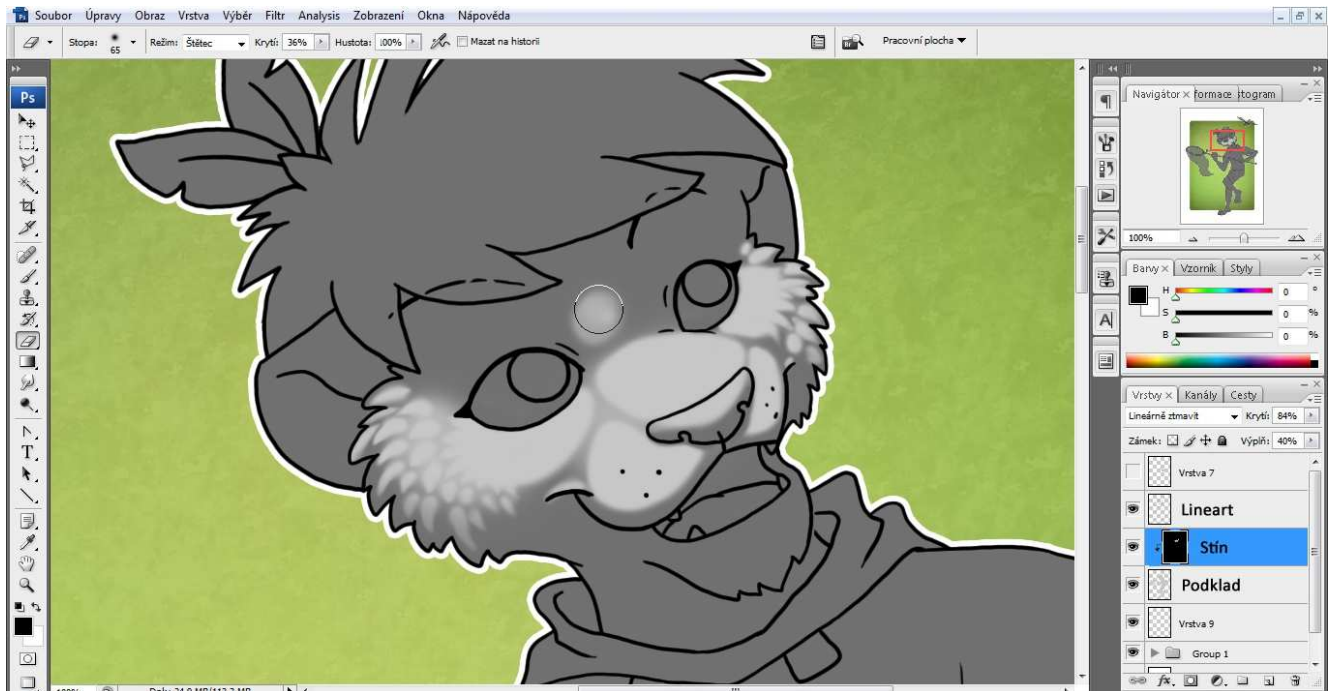
Nad šedivou vrstvou se udělá nová vrstva a ta se celá (shift + f5) vyplní černě. Černé stínové vrstvě (bude se v ní stínovat) vytvořím tzv. *Ořezovou masku* (klik pravým myšidlem na vrstvu > *Vytvořit ořezovou masku*), tím získá vrstva se stínem stejný tvar jako vrstva pod ní (Podklad), nemusím tak řešit nechtěné přetáhnutí štětce. Nastavím jí režim *Lineárně ztmavit*. Vrstva je ale stále příliš černá a není nic vidět. Je důležité jí ubrat *Krytí* a *Výplň*. Zatím to žádný speciální efekt nemá, ale až se podklad vybarví požadovanými barvami, sami zjistíte, že ubíráním a přidáváním *Krytí* a *Výplně* se stín chová různě. Tady pak záleží jen na vás, kolik nastavíte a jak se vám to bude nejvíce líbit (já nastavuji stínu obvykle krytí někde kolem 75% a výplně cca 30%, je to kompromis mezi do očí bijícími barvami a nudnou šedivostí).

Nastavení bylo vyřešeno, teď se vezme *Nástroj guma* (E) a ve stínu se postupně vygumují ty části, kde na postavu dopadá světlo. Tato metoda mně osobně přijde lepší než přímé kreslení samotného stínu, mám větší kontrolu nad stínováním a nestává se, že bych někde zapoměla něco vykreslit. Také tím, že podklad je stále pouze šedivý, je přehlednost v obrázku ještě větší.



Když stín hotový, vrátím se k podkladu a vybarvím postavu jejími skutečnými barvami. A vidíte? Stín udělal své. Teď už stačí přidat pár odlesků, nejlépe bílým měkkým štětcem s nastavením *Zesvětlit barvy* a lehce podkladové barvy (přímo v podkladové vrstvě) zesvětlit. Přidáním odlesků od okolí se postava lépe zasadí do pozadí. Taková vrstva ale už bude nad stínem a také bude mít vytvořenu ořezovou masku. Další efekty, jako ztmavení všech barev (když je postava ve tmě) nebo celkový nádech do nějakého odstínu (když na postavu svítí zbarvené světlo) se dají udělat vytvořením nových

vrstev, jejich vybarvením a následným nastavením určitého profilu (*Násobit* pro tmou, *Barva* pro zabarvené světlo a podobně). Stačí si pohrát. Je důležité nezapomenout nastavit všem takovýmto vrstvám ořezovou masku, jinak se obarví nejen postava, ale i okolí.



Poznámka: je dobré udělat si vzorník základních barev všech postav, ať se člověk nemusí neustále vracet ke starým obrázkům a nebrat barvy odtamtud.

Na závěr ještě zmíním velice užitečný nástroj *Rozmazání* (R), který jak už název napovídá slouží k rozmazání nanesených barev. Skvěle se s ním kreslí chlupy, vlasy či stínování záhybů látky. Viz jednoduchý příklad vlevo: 1 - základní barvy, 2 - po použití nástroje Rozmazání, 3 - konečná úprava.

**Upozornění:** tento popis není striktním návodem jak kreslit, je pouze jedním z mnoha způsobů a měl by sloužit jen jako inspirace pro zkoušení nových technik. Kreativité se totiž meze nekladou!

Mnoho štěstí!

