



KARIKATURY

PROVÁZÍ: JASON SEILER
 POUŽITÝ SOFTWARE: PHOTOSHOP

ÚVOD

Udělal jsem už spoustu tutoriálů a podrobných průvodců o vytváření a malování karikatur a pokaždé se podělím o jinou techniku téhle práce. Někoho to může otrávit, ale já nemám přesně daný postup nebo recept, kterého bych se držel. Pokaždé jsou důležité stejné věci, jako tvar, podobnost a světla a stíny, ale přístup se může lišit. Nakonec stejně nejvíc záleží na hotovém obraze.

OBRAZ

Za námět tohoto tutoriálu jsem si vybral svého kamaráda Bena, který je vlastníkem Deluxe Tattoo v Chicagu. Má výbornou tvář a napadlo mě, že by se pro tuhle ukázkou perfektně hodil. Když začnu někomu dělat karikaturu, jako jednu z prvních věcí si ohlídám, abych měl víc než jen jednu fotku, z níž budu pracovat. Šel jsem do Benova ateliéru a udělal jsem si asi patnáct jeho fotek z různých pohledů a úhlů. To mi postačí, abych si udělal slušnou představu o tom, jak jeho hlava vypadá ve 3D. Také mám několik lebek, které visí v mém studiu. Nejraději skicuju s malou lebkou, která se mi pohodlně vejde do levé ruky, zatímco kreslím. Koho by to zajímalo, koupil jsem ji na AnatomyTools.com. Ne vždycky kreslím karikatury nebo portréty





02

s lebkou v ruce, ale čas od času se opravdu hodí. Při načrtávání karikatury je důležité rozumět struktuře a základu toho, co se nachází pod kůží a svaly. Takže vlastnit malou lebku, kterou při skicování můžete jednou rukou držet a natáčet, je docela výhoda.

Když jsem s tímto kouskem začínal, myslel jsem nejprve, že udělám dokončenou liniovou skicu stylově a vzhledově podobnou skice mého kamaráda Briana, kterou jsem kreslil nedávno (obrázek 01). Ale jak jsem začal načrtávat, napadlo mě, že by bylo zajímavější ukázat, jak kreslím a maluju karikatury v těsných termínech, s nimiž se musím každý týden potýkat.

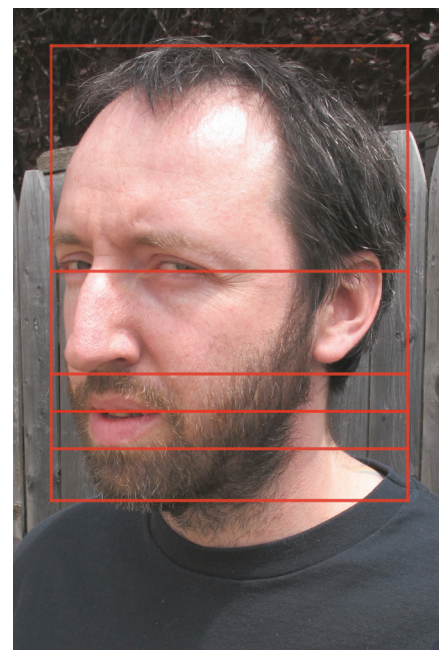
Na rozehrání jsem si řekl, že si nakreslím několik rychlých malých skicek, které můžete vidět na obrázku 02. Každá z nich mi trvala tak dvě až pět minut, kromě té úplně vpravo. Účelem těchto rychlých črt je seznámit se s námětem. Někdy je to výzva, zachytit přehnané rysy a tvary, které vidím ve své mysli, pomocí kresby nebo skici provedené jen čarami, jako to bylo u téhle karikatury. Když mám brzkou uzávěrku, obvykle se při skicování rysů moc nezdržuju s jejich přesností. Místo toho si načrtnu základní tvar a rysy tváře pouze naznačím. Pak začnu širokými tahy štětce nanášet tvary. Rychleji tak plochu pokrývám a snadno mohu při malování provádět úpravy.

Ale než se ponořím do tohoto, dovolte mi vysvětlit vám, co hledám, když začínám s karikaturou. Nejprve se sami sebe

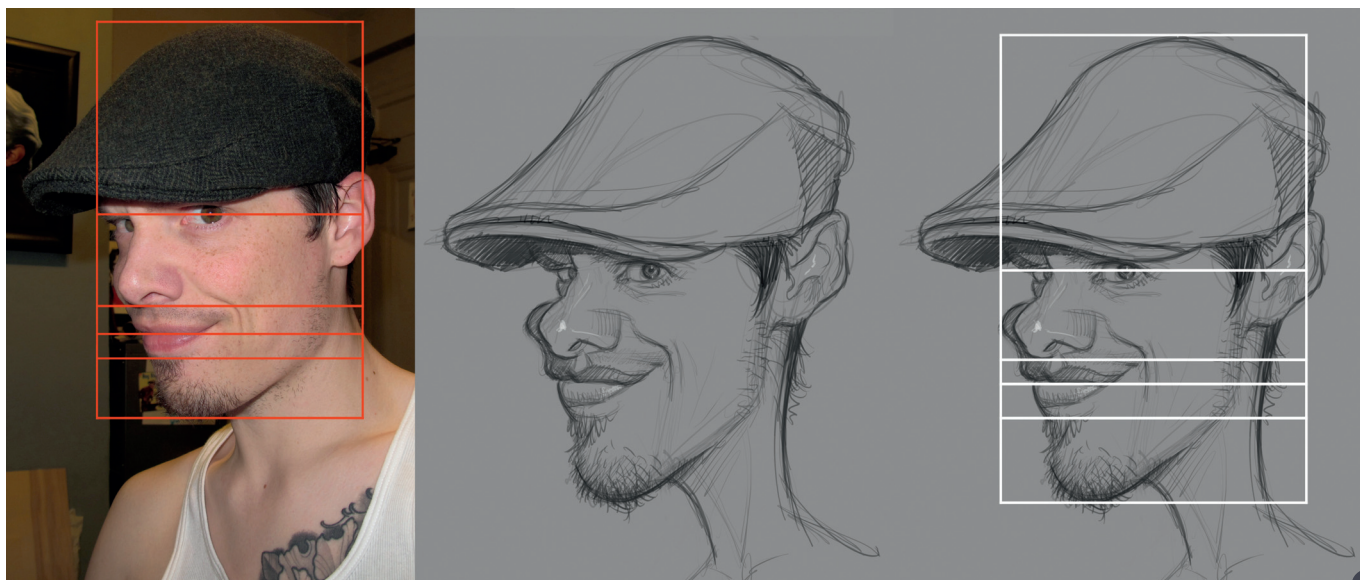
zeptajte, jaký tvar má hlava vašeho objektu. Benova hlava, například, se zdá mít tvar vejce obráceného vzhůru nohama. Pak se zeptám sám sebe, kde na Benově obličejí spočívá váha. Tím myslím: má vyšší čelo, což by znamenalo, že váhou je jeho čelo? Nebo má menší čelo a větší bradu? V tomto případě jsem se rozhodl, že váha na Benově tváři je v jeho čele. Ve skutečnosti je jeho brada dost malá. Když se podíváte na obrázek 03, uvidíte, že jsem vytvořil obdélník kolem dokola Benovy hlavy. Přidal jsem pak několik vodorovných čar, nejprve na vršku jeho hlavy, pak jsem jednu vedl v úrovni očí, další těsně pod jeho nosem, jednu přes jeho pusou, další pod ní a poslední pod jeho bradou. Tenhle diagram ukazuje hlavu rozdělenou způsobem, který vám trochu pomůže s volbou toho, co zveličít, a také pomůže rozeznat vztahy mezi jednotlivými rysy. Není to něco, co normálně dělám, nakonec se nadsázka a karikatura stanou přirozeností a začnete kreslit a přehánět podle citu. Když se podíváte na obrázek 03, zjistíte, že má Ben docela velké čelo, hlavně díky tomu, že má kouty. Všimněte si, že mezi nosem a pusou není velká vzdálenost, zatímco část, kde nos leží, je celkem dlouhá. Také když se podíváte na prostor mezi dolním okrajem jeho rtu a dolním okrajem brady, zjistíte, že nemá vůbec velkou bradu. Jako další příklad jsem si udělal fotku sama sebe a nakreslil desetiminutovou skicu (viz obrázek 04). Všimněte si, že podobně jako Ben mám také celkem velké čelo. Ale všimnete si také několika rozdílů,

jako třeba kratšího nosu a o něco málo menšího prostoru mezi mým nosem a pusou ve srovnání s Benem. Prostor mezi mým spodním rtem a bradou je větší než prostor mezi Benovým rtem a bradou. Znalost těchto vztahů vám dá dobrý základ pro další zveličování.

Ale zpět k obrázku 03. Poté, co jsem určil, kde bude váha obličejí a umístění jeho rysů, přemýšlím o tvaru a velikosti jednotlivých rysů ve vztahu jednoho k druhému. Například: Jak blízko u sebe jsou oči, jsou malé, zapadlé, nebo jsou velké? Jaký tvar oči mají, jaký tvar má nos? Jsou nosní dírky velké, nebo malé, mají velká, nebo malá křídla? Má objekt na obličejí vrásky nebo záhyby kůže, a pokud ano, jaké vytvářejí tvary?



03



04

Nezapomeňte na uši, jak jsou velké ve vztahu k nosu a zbytku obličeje? Jaký mají uši tvar? Podívejte se na Benovo ucho a pak na moje. Vidíte, jak hodně se uši liší u různých osob.

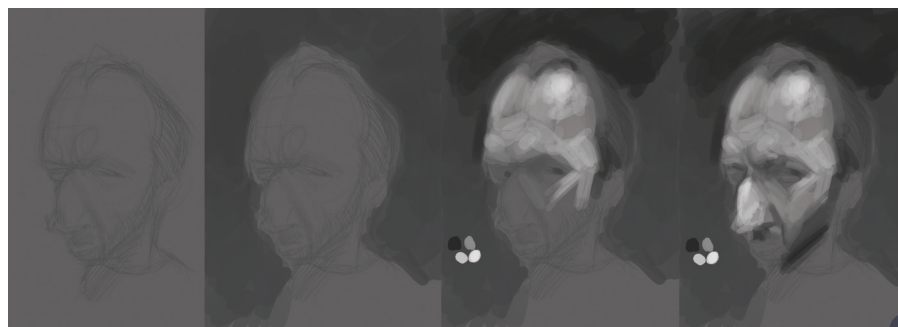
Rychlý tip: Věřím, že jsou tři věci, které je nejdůležitější udělat správně, abyste vytvořili silnou a přesnou podobu. Tvar hlavy, oči a pusa. Pokud je kterákoli z nich špatně, podobnost karikatury bezpochyby hodně utrpí. Soustředím se zejména na oči a pusu. Když špatně nakreslíte oči, můžete se s podobností rozloučit. Pusa je stejně tak důležitá. Zkuste o tom popřemýšlet takto: Když se bavíte s kamarádem nebo někoho sledujete v televizi, kam se díváte? Podle sebe vím, že se docela hodně dívám na oči daného člověka, a když mluví, sleduju jeho pusu. Co je ale na očích i na puse zábavné, je to, že můžou být použity k zesílení výrazu a charakteru. Správným zveličením očí a pusu dosáhnete věrnější podoby a zároveň humornosti, která je v karikatuře nezbytná. Koneckonců, karikování znamená přehnutí skutečného, nebo pochopení toho skutečného, co ve svém objektu vidíte, a posunutí této skutečnosti ještě dál.

Zpátky k práci na Benově karikatuře. Když se podíváte na obrázky 05–06, uvidíte postupné kroky, které jsem si ukládal, když jsem kulatým štětcem nanášel malbu. Po načrtnutí malých skicek jsem si uvědomil, že nezachycuji to, co vidím ve

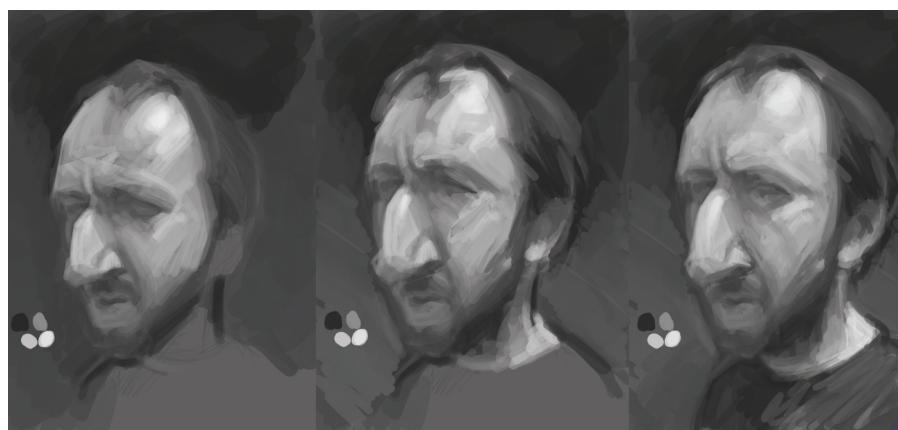
své hlavě, rozhodl jsem se tedy s věcmi pohnout tak, že budu namísto liniové kresby malovat v odstínech šedé. Využiji toho k tomu, abych si rozvrhl světla a stíny. Používám k tomu černou, bílou a pár světlejších odstínů šedé mezi nimi. U štětce nastavím hustotu na 90 % a krytí na 90–100 %. V této fázi používám jen kulatý štětec a jen větší průměry. Není potřeba používat menší štětce nebo si ostatně plátno přibližovat – nenechte se zaplést do detailů, než přijde čas. Protože jsem se rozhodl malovat širokými tahy štětce namísto tenkých čar, můžu zachytit jak kresbu, tak světlost najednou,

čímž šetřím čas. V tomto okamžiku stále vše maluji na jedné vrstvě. Většinou si vytvořím novou vrstvu, kde mám malou paletku s odstíny, z nichž si v průběhu malování vybírám. Až budu mít na svém obraze namalován dostatek odstínů, nebudu ji už potřebovat a tuhle vrstvu smažu. Od tohoto okamžiku si vybírám odstíny z těch, které už jsou na obraze, a pokud potřebuji provést nějaké úpravy, použiji dialog pro výběr barvy.

Když se podíváte na posloupnost mé malby v odstínech šedé na obrázcích 05–06, všimnete si, že jsem



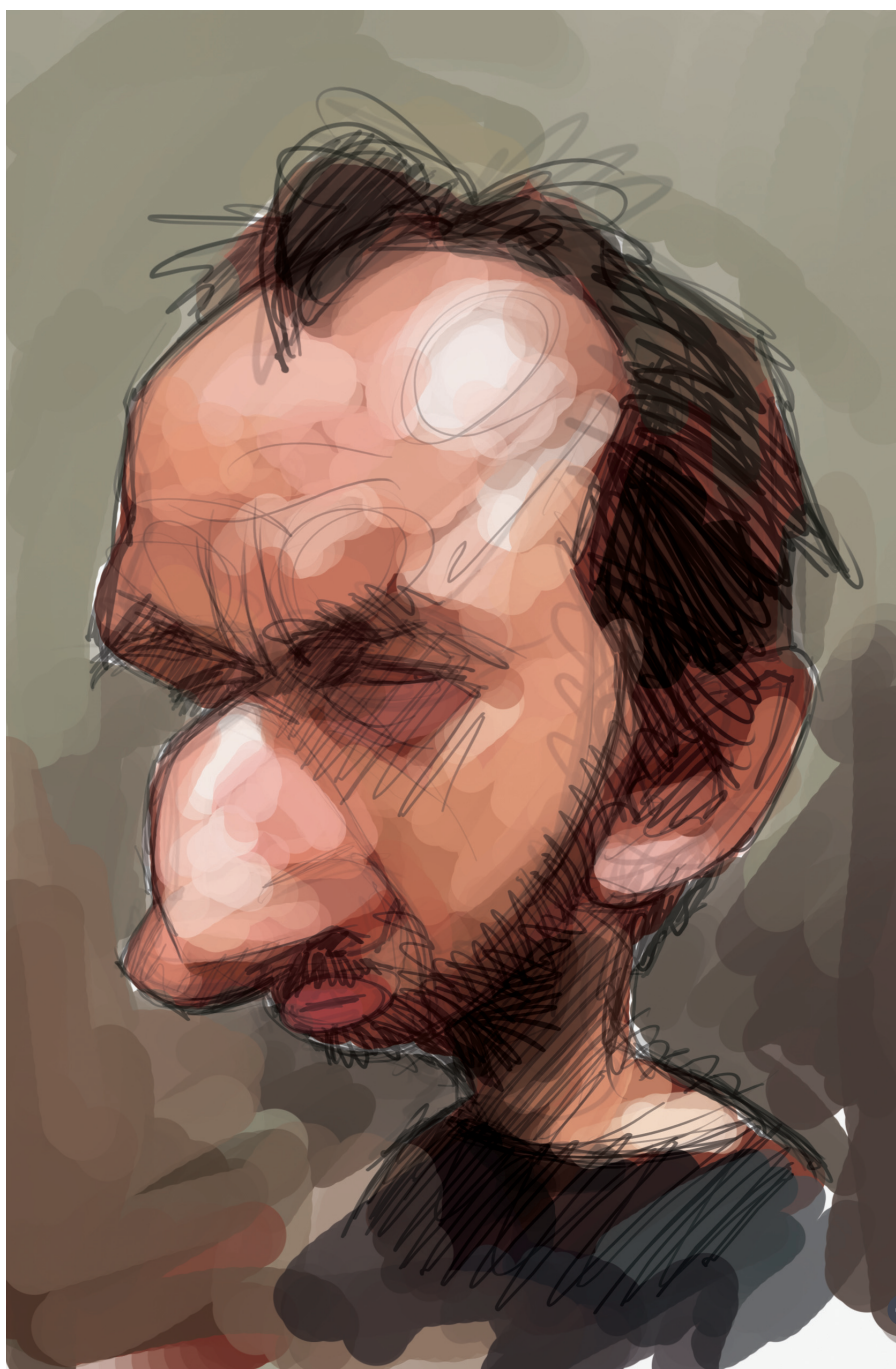
05



06

provedl hodně změn ve struktuře a také umístění Benových rysů. Nejprve jsem Benovi chtěl dát daleko větší čelo, ale jak jsem maloval, docházelo mi, že zanedbávám velikost a jedinečné kvality jeho nosu. Abych to napravit, rychle namaluji oči o něco výš na hlavě a nos prodloužím. Ne, že by Benovo čelo nebylo důležité, ale jak jsem tvary budoval, uvědomil jsem si, že právě jeho nos potřebuje víc pozornosti. Možná, že se vám bude hodit udělat si seznam, na kterém bude pořadí důležitosti. V případě Bena by onen seznam vypadal takto: větší nos zabírající většinu tváře, vysoké čelo, malá pusa a v podstatě žádná brada. Když budete mít základní představu o tom, jak tvář vašeho objektu funguje, můžete se rozhodnout, jak daleko byste chtěli nadsázku dotáhnout. V této ukázce nebylo mým záměrem udělat si z Bena legraci, ale zachytit jeho podstatu. Rozhodl jsem se proto, že to s přeháněním nebudu přehánět. Další možnosti nadsazení jsem si vyzkoušel na třímínutovém náčrtku trochu víc přehnaného Bena (obrázek 07).

Tóny (valéry) jsou světlostí nebo tmavostí určité barvy spíše než sama daná barva. V této fázi malby si připravuji valérový základ, na němž budu stavět, až začnu pracovat s barvou. Při nanášení tónů lehce přivřu oči, aby se můj pohled rozostřil a detaily toho, na co se dívám, se změkčily. Hledám nejtmaší stíny a nejsvětější světla. Když tyhle určím, nanáším několik středních tónů. Vidíte, že moje poslední verze Bena na obrázku 06 je pořád hodně základní, nemá žádné

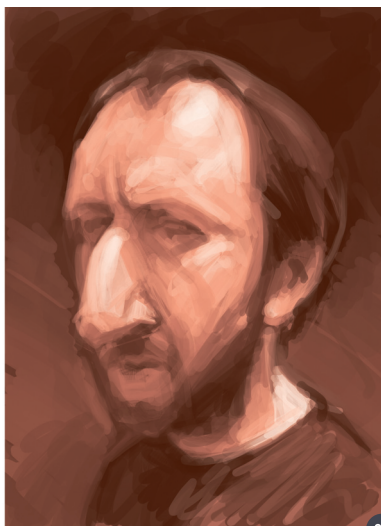


07

opravdové detaily, jen v náznacích. Tvář a tonální hodnoty jsem vystihl natolik, že se můžu posunout dál – k malbě a konečné úpravě v barvě. Čas strávený do téhle chvíle na těchto prvních krocích by se dal odhadnout na nějakých třicet minut.

V současné fázi (obrázek 08) mám připravenou hrubou malbu v odstínech šedé, která má dostatek tónů a struktury, abych se mohl posunout dál k barevnému zpracování. Pro barevnou malbu si vytvořím novou vrstvu nad svou valérovou malbou a vyplním ji naoranžovělou hnědí, konkrétně 20 % azurové, 66 % purpurové,

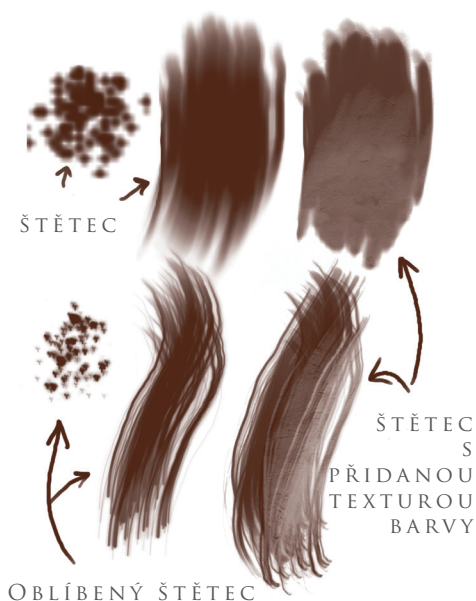
67 % žluté a 1 % černé. Tuhle barvu si vybírám náhodně, podle toho, jak se právě cítím. Moje fotografické předlohy působily trochu studeně a já jsem chtěl vytvořit barevně teplejší malbu. Jako další změním režim té vrstvy z normálního na Barva (Color). Ta naoranžověle hnědá barva je teď průsvitná a mění můj černobílý obraz na jednobarevný hrubý nástin. Dále si rozšířím levou stranu svého obrazu, abych tak udělal místo pro míchání a vytváření svých barev. Dělam hodně věcí na základě pocitů a vím, že nejdůležitější věcí, která musí být správně udělaná, je rozložení světlých a tmavých tónů na obraze. Bylo řečeno, že když jsou tmavé a světlé



08

tóny správně, můžete malovat víceméně jakýmikoli barvami chcete. Pro vytvoření své palety si vyberu tělové barvy, které vznikly překrytím mé valérové malby oranžovohnědou vrstvou. Dále si vyberu několik dalších barev, které si myslím, že budu pro malování potřebovat, jako třeba červené a zelené odstíny a také černou. Důležité je, aby vybrané barvy mezi sebou ladily. Nevyberu si například jasně červenou, ale místo ní sáhnu po červené, která má stejnou světlost a tóny jako na obrázku 08. Podobně postupuji u kterékoli další vybrané barvy.

Pak si vytvořím novou vrstvu (obrázek 09) a vyplním ji 75% šedou. Nato si otevřu nabídku filtrů a vyberu Přidat šum (Add Noise). Potom zvolím příkaz Rozostřit více (Blur More), nastavím vrstvě režim Měkké světlo (Soft Light) a snížím krytí (Opacity) na 26 %. Tenhle postup není pevně daný; abyste dosáhli kýženého vzhledu, budete si muset s těmito nastaveními trochu pohrát. Dělán to tak proto, abych své digitální malbě dodal lehkou texturu, díky níž bude působit méně „digitálně“ a více „tradičně“. To je vzhled, který mám nejraději. Bez téhle vrstvy šumu by malba vypadala také pěkně, ale na můj vkus moc uhlazeně. Nedělám to u všech svých obrazů, ale řekl bych, že u většiny z nich ano – některé s větším šumem a jiné jen se špetkou. Po tomto kroku si vytvořím další vrstvu a umístím ji nad oranžovohnědou vrstvu a pod vrstvu se šumem. Na této vrstvě pak začnu malovat.



09b

Dosud jsem používal kulatý štětec, ale v této fázi malování začínám pracovat se štětcem č. 24, což je standardní štětec Photoshopu. Před léty můj přítel Bobby Chiu v Imaginism Studios vytvořil opravdu pěknou texturu, která se dá použít s kterýmkoli štětcem a má stejnou texturu jako opravdová barva. Neumím vytvářet štětce, tak se Bobby o tuhle texturu se mnou laskavě podělil. Takže ji někdy přidám ke štětcu č. 24, abych své digitální malbě dodal texturu podobnou té, kterou naleznete v malbě tradiční. Přizpůsobím si úroveň krytí tak, jak se mi to líbí. Někdy chci mít daleko víc textury, jindy zas jen náznaky (obrázek 09a). Poměrně často používám ještě jeden štětec, a popravdě, ani nevím, odkud se vzal. Je podobný štětcu č. 24, ale trochu víc „štětcový“, říkám mu „můj oblíbený štětec“. Na obrázku 09b můžete vidět, že jsem už docela začal s hrubým nanášením barev v porovnání s obrázkem 08. Většinou používám svůj oblíbený štětec s trochou textury.

09a

Stále v této fázi často mhouřím oči a zaměřuji se na rozložení světlých a tmavých tónů, ale také na teplotu barev. Mám rád jednoduchost, takže svižně na pozadí nanesu chladnější šedo-zelenou barvu. Úmyslně při tom nechávám trochu červené barvy z pozadí tu a tam prosvítat. Obrazu to dodává tradičnější ráz. Používám v této fázi základní barvy, většinou hnědé a tělové barvy, chladnější nebo teplejší podle potřeby. V těchto chvílích začínám také prokreslovat rysy a strukturu jeho obličeje. Najdu si důležitá místa lebky, jako je nadočnicový oblouk, spánková čára, jařmový (lícni) výběžek čelní kosti, kost lícni, oční jamky a samozřejmě nosní kost, což mi pomůže na ně při malování myslet. Jestli nevíte o čem mluvím, navrhuji vám investovat do několika anatomických knih, protože podle mě je velice důležité vědět, co vlastně malujete.



10

Na obrázcích 10–11 pokračuji v tom samém procesu upravování obličeje, přidávám další vrstvy barvy a provádím úpravy tam, kde jsou zapotřebí. Když porovnáte obrázek 10 a 11, uvidíte, že jsem začal vrtat do jeho ramen, a na obrázku 11 jsem začal pracovat



11

menším štětcem na jeho očích. Je nutno poznamenat, že jsem se ještě nepustil do detailního malování očí zblízka. Jde pořád ještě spíš jen o náznak než cokoli jiného.

Na obrázku 12 jsem se rozhodl zvětšit velikost plátna a přidat víc prostoru

kolem Benovy hlavy. Také jsem poupravil kompozici. Také jsem cítil, že Benovo čelo potřebuje trochu víc propracovat. Tím se dostáváme k obrázkům 13–14. Mezi těmito dvěma obrázky se toho moc nezměnilo, ale vidíte, že pokračuji v malování a upravování struktury



12

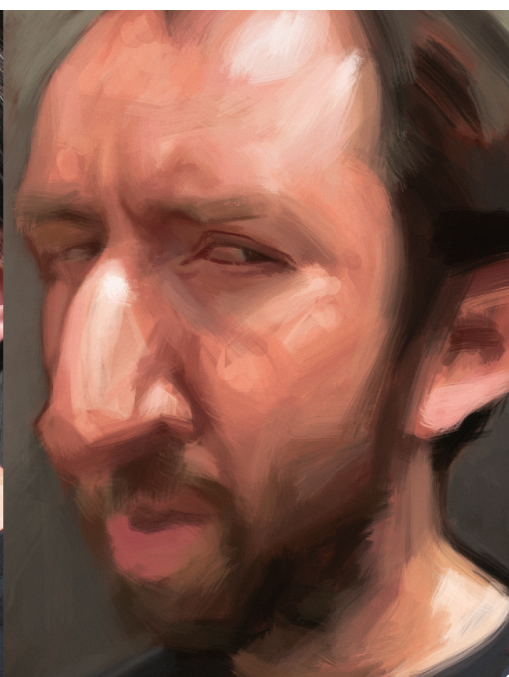


13



14a

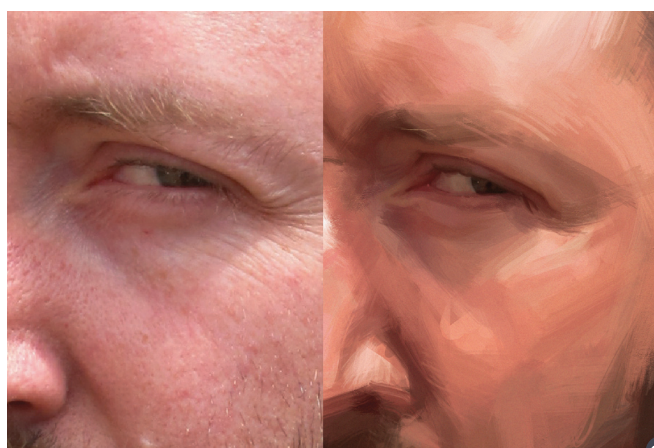
a podoby, zatímco se snažím míchat správnou světlost a barvy. Na obrázku 14 také začínám prokreslovat Benovy oči (obrázky 14a–c). Až dosud jsem používal jen velké štětce a maloval z dálky. Pro malování očí si plátno přiblížím a začnu používat menší štětce, ale technika zůstává úplně stejná. Jen teď musím trochu zpomalit, abych se mohl soustředit na detaily očí. U této části obrazu musíte být trpěliví. Lehce strávím několik hodin jen malováním očí, ale u této malby mě nezajímá fotorealistický vzhled. Chtěl jsem na konci mít obraz, který vypadá realisticky, a přesto malířsky. Práce se štětcem mě baví a hodně se snažím tvořit tahy štětcem, které lahodí oku. Možná jste si na obraze všimli nejrůznějších měkkých rozhraní a spousty nepatrných barevných



14b



14c



14d



15

variací jasu. Na fotografické předloze na obrázku 14b také vidíte rozmanitost barev. Nenechte se jimi zaplavit. Pro zjednodušení zase přimhouřím oči, a jak se foto rozostří, barvy se spojí dohromady. To jsou ty barvy a tóny, na které se soustředím.

Dále na obrázku 15 si všimněte, že trochu víc zdokonaluju oblasti kolem očí, ale také začínám s prací na nose, puse a uchu. Nezůstávám na jednom konkrétním místě víc než několik minut. Než abych prostě dokončil jeden z rysů, jako třeba nos nebo pusu, přecházím raději tam a zpět mezi nimi. Tak můžu sledovat, jak se obraz jako celek postupně skládá. Je to důležité, není dobré propracovat jedno místo daleko víc než jiné.

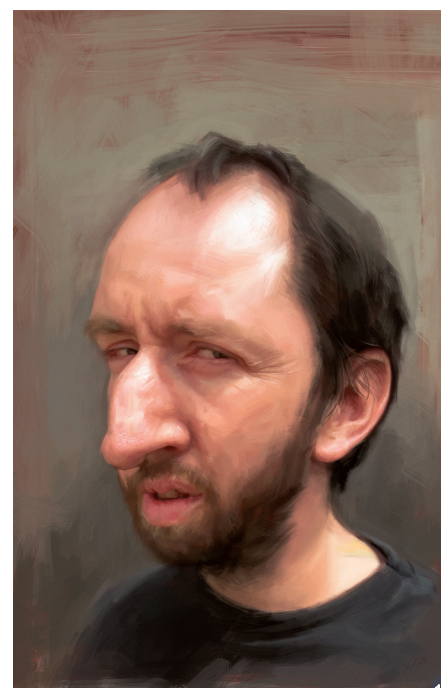
U obrázku 16a už nepotřebuji paletu s barvami, kterou jsem si vytvořil na levé straně obrazu. Od téhle chvíle budu používat nástroj Kapátko (Eyedropper) a budu nasávat barvy, které už na obraze jsou, případně jejich hodnoty upravím v dialogu pro výběr barvy. Všimněte si, že jsem začal přidávat detaily, jako jsou póry na Benově nose (obrázek 16b). Pro tenhle účel se přepnu zpět na měkký

kulatý štětec. Pamatujte na to, že nemám v úmyslu vytvořit fotorealistickou malbu, ale spíš malbu, která působí a vypadá více jako tradiční malba. Takže namísto toho, abych se vrhnul na malování každého póru a vrásky, vytvořím jen jejich náznaky.

Tenhle krok je zábavný – malování vlasů. Miluji malování vlasů. Vždycky máte příležitost dodat svému objektu humor a charakter jen tím, jak namalujete vlasy. Všimněte si, že u většiny kroků tvořily vlasy a ochlupení plné barevné skvrny. S přidáváním detailů, jako jsou póry a chloupky, vždycky čekám až na závěr malování. Začínám malovat detaily, jen když jsem spokojen s barvami a světelnými tóny a když jsou oči, nos, pusa a uši hotové. Pro malování vlasů jsem si vytvořil novou vrstvu nad svou hlavní vrstvou a zvolil jsem si měkký kulatý štětec. Ujistím se, že je zapnuta Dynamika tvaru (Shape Dynamics). Když si vyberu barvy, které chci na vlasy použít, začnu na už existující barevné skvrny domalovávat tenké vlásky. Když jsem takto zpracoval celou vrstvu, vyberu nástroj Rozostření (Blur), nastavím ho zhruba na 20 % a lehce s ním vrstvu s vlasy přeježu. Pak si vyberu nástroj

Guma (Eraser), nastavím Krytí (Opacity) přinejmenším na 50 % a také s ním lehce vlasy přetáhnu. Tím vlasy lehounce změkčím a trochu je zatlačím do obrazu. Několikrát tento postup zopakujte, abyste vytvořili hloubku (obrázky 17a–b).

Abych svůj obraz Bena dokončil, vytvořím si novou vrstvu s režimem Násobit



16a



(Multiply – obrázek 18). Stále používám měkký kulatý štětec, ale vypnu volbu Dynamika tvaru (Shape Dynamics). Pihy vytvořím tak, že si do kapátka nasajím barvu kůže, na kterou je budu malovat, a pak nahodile domaluji pihy všech velikostí a tvarů. Když jsem hotov, vyberu nástroj Guma (Eraser) a lehce s ním přes pihy přejedu, dokud je nezahladím do kůže. Měl jsem pocit, že by jeho vlasy zasloužily ještě trochu propracovat, vytvořil jsem proto další vrstvu pro vlasy a zopakoval jsem kroky popsané u obrázku 17. Přidal jsem více vlasů za krkem a také nějaké vousy na bradě a krku. Když je obraz ve stavu, kdy mám pocit, že je hotov, obvykle si ho oddálím tak, abych si ho mohl prohlédnout z dálky a posoudil, jak vypadá v menší velikosti. Také si malbu vodorovně i svisle převrátím, abych zjistil, jestli si nevšímnu něčeho zvláštního. Když dílo schválím, podepíšu se a balím to.

Je mi velkou ctí, že jsem byl požádán vytvořit tenhle tutoriál. Nepovažuji se za mistra čehokoli, spíš za celoživotního studenta. Budu dál tvrdě pracovat a nutit se učit nové a lepší způsoby, jak tvořit své umění. To je mou vášní tak dlouho, jak pamatuji. Doufám, že to, o co jsem se tu s vámi podělil, inspiruje a dodá energii vaší vlastní vášni pro umění, ať už se zajímáte o karikatury, nebo ne.

