

Postup, jak nakreslit koně pro hru Howrse v grafických programech

Programy, vhodné pro kreslení obrázků jsou Photoshop nebo Gimp. Nebudu zde popisovat, jak přesně nástroje těchto programů fungují. To lze vyčíst v knížkách zaměřených na tuto problematiku.

V programu je důležité, aby váš obrázek byl v několika vrstvách. Budete mít vrstvu bílou jako pozadí, která se nakonec vypne, aby byl obrázek na průhledném pozadí. Do další vrstvy si vložíte fotku a do nové vrstvy začnete kreslit náčrt.

Krok 1

Pokud chcete konkrétní plemeno koně, máte dvě možnosti jak jej nakreslit.

- a) Víte které plemeno, umíte jej nakreslit z paměti, potom není problém vzít si buď tužku a papír, nebo rovnou tablet a otevřít si některý z grafických programů.
- b) Pokud neumíte nakreslit určité plemeno, protože nemáte v oku ještě jeho specifické proporce a charakteristiky, můžete se inspirovat podle fotografie.

Budu se věnovat variantě B, protože ani já nemám tolik zkušeností, abych mohla konkrétní plemeno nakreslit jen tak z hlavy.

V tom **nejlepším případě, máte svoje vlastní fotografie svého vlastního koně**. Nehrozí tady porušení autorských práv, právě proto je to úplně ta nejlepší varianta.

Chápu, že ale většina z nás svého živého koně nemá, protože jej prostě nemůže mít. V lepším případě máte alespoň své vlastní fotografie koně, kterého chcete nakreslit.

Pokud nemáte ani to, můžete o použití fotografie požádat známého, kamaráda, nebo autora takové fotografie.

Poslední variantou je poohlédnutí se po internetu, v takovém případě, ale koně nekopírujte. Vyberte si několik fotografií ze kterých vykoukáte charakteristické rysy, stavbu těla a znaky, vámi vybraného plemene.

Opět se budu věnovat té poslední variantě, a tedy, nemám koně, nemám fotky a nemám ani koho bych požádala a budu kreslit tabletem rovnou v počítači.

Pokud kreslíte nejdříve na papír, nakreslete koně, obrys, případně stínování, náčrt znaků, lesků... Pak obrázek naskenujte do počítače. Otevřete v grafickém programu.

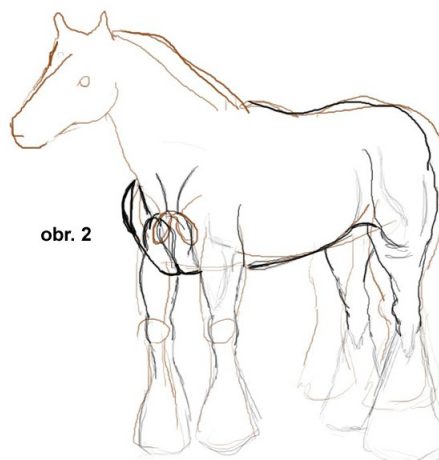
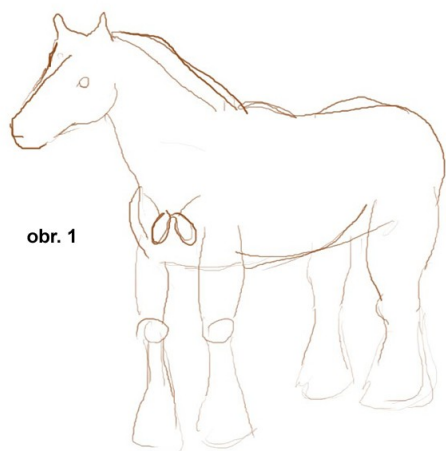
Krok 2

Já jsem si vybrala pro svou ukázkou Irského Tinkera. Na internetu jsem si našla několik fotografií, například pomocí google.cz a jeho vyhledávání pomocí obrázků. Z nich jsem si vybrala jednu, podle které budu kreslit obrys mého koně.

Hrubý náčrt – koně neobkreslujte, ale jen se na něj dívejte a kreslete od pohledu do vrstvy pro hrubý náčrt. Hrubý náčrt slouží k tomu, aby jste si koně rozvrhli a získali tak jeho obrys. (**obr. 1**)

Přesnější náčrt

Do nové vrstvy si uděláme přesnější náčrt, kdy se zaměříme více na detaily. Je dobré pro druhý náčrt zvolit jinou barvu (je jedno jakou, protože je to jen náčrt). Řekněme, že hlava se mi celkem líbí, takže si opravím jen tělo a proporce koně. (**obr. 2**)



Krok 3

Protože nekopíruji, tak kůň ve finále musí vypadat jinak, proto popřemýšlím, jakou barvu bude mít, jaké na něm budou znaky a kde budou umístěny. Čím se bude můj kůň odlišovat od podkladové fotografie.

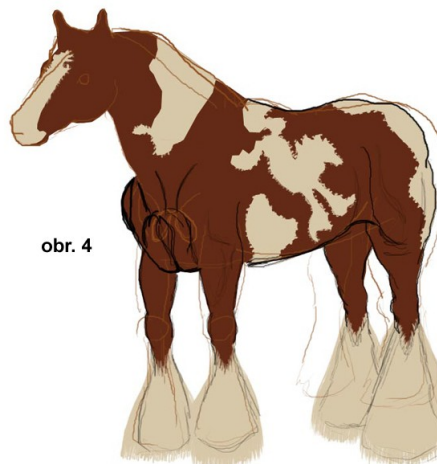
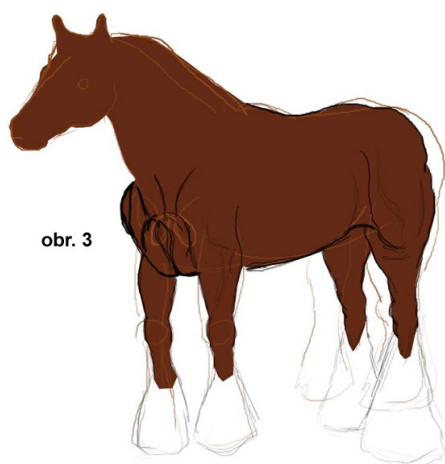
Základní barva (základní plocha) a bílé znaky

Zvolíme si základní barvu, v mém případě hnědou. Vytvoříme novou vrstvu. Když nechceme obrysy, tak pomocí výběru (nástroj mnohoúhelníkové laso nebo jen laso) vytáhneme obrysy koně podle našich nákresů, tak, abychom získali ten pravý obrys. V našem případě, to bude plocha vyplněná základní barvou našeho koně.

Dá se použít i jiný nástroj. Například za pomoci nástrojů rychlá maska a štětce a gumy, můžete plochu koně vykreslit a pomocí přepnutí z režimu rychlé masky do normálního režimu vznikne výběr dané oblasti.

Oblast výběru vyplníme plechovkou barvy. Tak získáme plochu ve tvaru koně, vyplněnou námi vybranou základní barvou. (**obr. 3**)

V další vrstvě si takto vytvoříme znaky. V mém případě jsou to bílé znaky na Tinkerovi. (**obr. 4**)



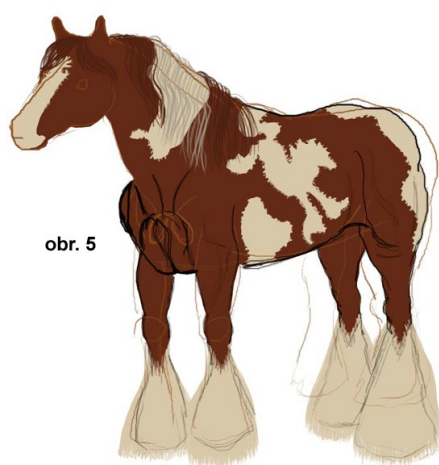
Krok 4

Hříva

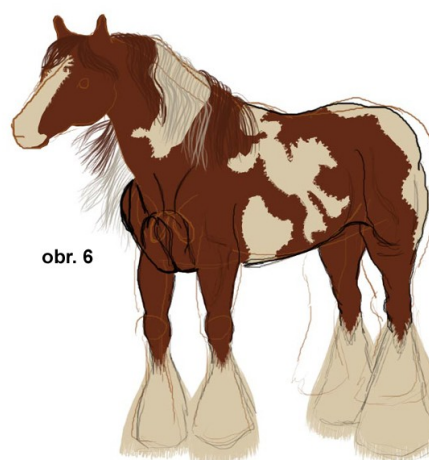
Nyní se zaměříme na hřívu v nové vrstvě. U barevné hřívy zvolíme odstín druhý nejtmavší. U bílé začneme také s tóny tmavšími než zamýšlíme jako konečnou bílou. Proč? Protože budeme začínat od spodních žíní, tedy těch, které jsou nejvíce zastíněné, těch, ve spodní vrstvě hřívy.

Musíme myslet na to, jestli bude hříva a ocas před koněm nebo za koněm. Případně částečně před ním i za ním. Hříva za koněm musí být ve zvláštní vrstvě než hříva před koněm.

Zvolíme si štětec (v Photoshopu velikost 9) a přítlak pera. Na obrázcích níže jsou vidět: vrstva hřívy před koněm druhý nejtmavší tón (**H2, obr. 5**) a vrstva hřívy za koněm druhý nejtmavší tón (**H2, obr. 6**):



obr. 5



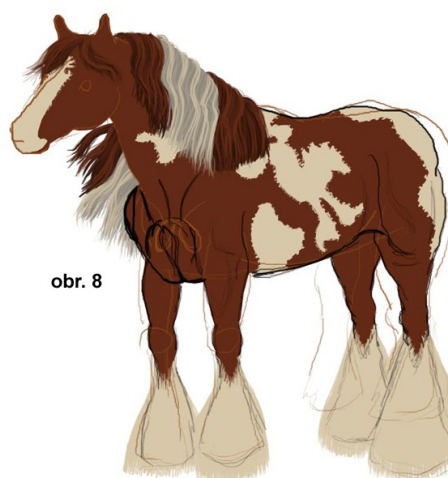
obr. 6

Další vrstvu hřívy vytvoříme pod těmito vrstvami. Bude to podkladová vrstva a bude tmavší. Budou to vrstvy s názvem H1 (před koněm) a vrstva Hz1 (za koněm). (**obr. 7**)

Teď si vytvoříme vrstvy hřívy H3 a Hz3, které budou nad vrstvami H1, H2, Hz1, Hz2. V těchto vrstvách budeme kreslit pramínky hřívy světlejšího tónu barvy než jsme použili ve vrstvách s číslem 2 (H2 a Hz2). Protože se dostáváme do vyšší úrovně hřívy. Ztenčíme si štětec (Pokud jsme začali ve Photoshopu se štětcem velikosti 9, tak teď zvolíme 5). (**obr. 8**)



obr. 7

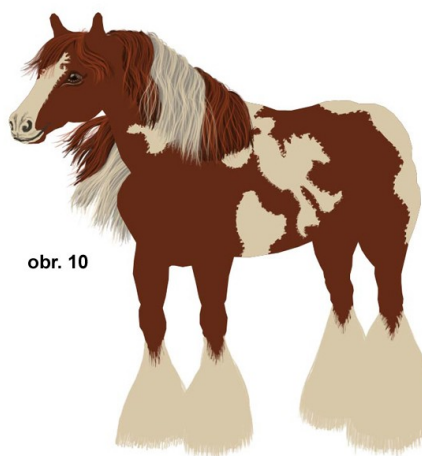
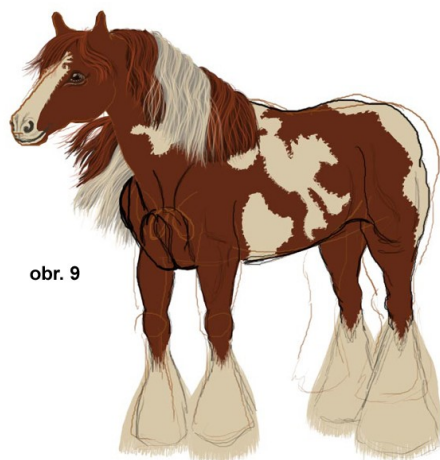


obr. 8

Dále budeme postupovat stejně. Vytvoříme vrstvy nad vrstvami s hřívou (H3 a Hz3) a Vybereme světlejší barvu a kreslíme pramínky hřívy. Tento postup budeme opakovat tak dlouho, až jsme s výsledkem spokojeni.

Krok 5

Patří detailům. Takže nyní nakreslíme koni oči, pusy a nos (**obr. 9**). Když vypneme vrstvy obrysů, které potom nebudou, vypadá už obrázek takto (**obr. 10**):

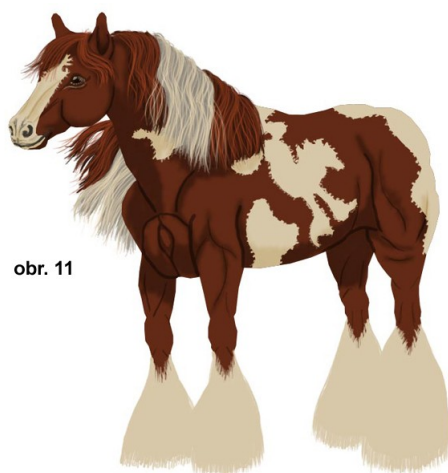


Stíny

Jdeme na hlavní stíny. Je třeba promyslet si, kde bude světlo a kde stín. Když budeme brát v úvahu, že světlo půjde hlavně shora, tak hlavní stíny budou vycházet zespodu koně. Pak zvýrazníme obrysy tak, aby vystoupily končetiny z jednoduté plochy. Tím dáme obrázku plastičnost (**obr. 11**).

Rousy a ocas

Nyní dokreslíme rousy a ocas. Vždycky je lepší, když jsou hříva, ocas a rousy v několika vrstvách, protože kdykoli se vám na obrázku něco nezdá, je snadnější mezi vrstvy vložit další vrstvu navíc a obrázek doladit (**obr. 12**).



Lesky

Hříva: Zamyslíme se nad tím, kde se na hřívě odráží světlo. Pokud je hříva zvlněná, tak na vrcholcích vln. Lesk může být také v několika vrstvách. Třeba ve dvou. V nižší vrstvě bude rozmazaný, aby působil jako záře. Ve vyšší vrstvě pak bude ostřejší, aby lépe vynikl.
Kůň: Ke konci se zaměříme na finální lesky koně. Opět připomenou, že je lepší, když jsou min. Ve dvou vrstvách, ale mohou být ve více vrstvách.



Lesk na černé barvě může být bílý, do modra, do zlatova, do fialova.
Lesk na hnědé a rezavé je pěkný do zlatova nebo rezava.
Lesk na bílé, je bílý bělejší.

A na úplný závěr, můžete pod koně ještě přidat stín, který kůň vrhá.

Doufám, že vám tento malý návod pomohl a jestli ne, tak se na mě nezlobte, lépe to zřejmě popsat nedovedu.

Přeji vám mnoho úspěchů v kreslení a tvoření.

Autor: Zuzana D. (Jordi)