

MÍCHÁNÍ BAREV

Pro mnoho začínajících umělců, se zdá míchání barev velice těžkou disciplínou. Nepřidává tomu ani skutečnost, že v současnosti je na trhu nepřeberné množství barevných odstínů a je obtížné si vybrat, které barvy jsou pro vlastní potřebu nejvhodnější. PDF vás stručně seznámí se základy barevné teorie.

Vlastní míchání barev se může na první pohled zdát velice složité. Je nutné si ovšem v první řadě uvědomit, že vlastní míchání je pouze jedna část problému. Pokud nevím přesně, jakou barvu chci namíchat, nemůže vlastní míchání barev dopadnout úspěšně. Proto ještě dříve, než se pustíme do míchání všemožných odstínů a valérů, si vysvětlíme základní pravidla stínování. Jak světlo dopadající na konkrétní předměty ovlivňuje jejich vzhled, rozložení světla a stínů a podobně.

1. Základy stínování

Kvalita a kvantita dopadajícího světla na konkrétní předmět ovlivňuje jeho výsledný vzhled. Jak jistě víte, existuje mnoho způsobů jak nasvítit motiv, který bude malován. Můžete použít osvětlení ze strany (laterální), ze spodu či osvětlení zenitové atd. Výběr jednotlivého druhu osvětlení je závislý na tom čeho chce autor na výsledném obraze docílit. Koloristé např. používají frontální osvětlení s minimálním výskytem stínů v malbě. Nicméně v klasické malbě zátiší, je ve většině případů preferováno valéristické laterálně frontální osvětlení, které se nejlépe hodí pro zachycení objemu těles.

Prozatím vypustíme z mysli barvu a zaměříme se na rozložení světla a stínů. Veškeré pravidla stínování, které si nyní řekneme lze v různých obměnách použít na jakýkoliv předmět či tvar.

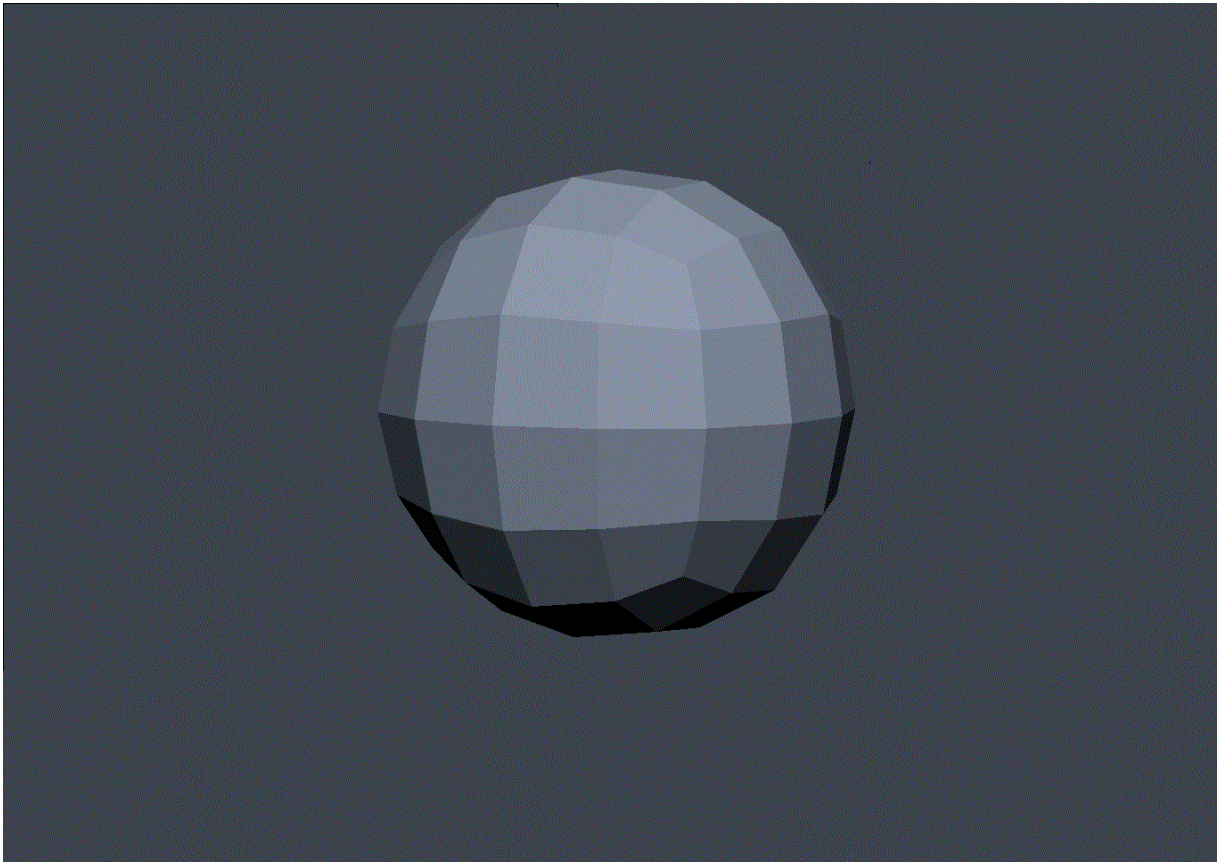
Každý umělec má pro svou práci k dispozici valéry, které lze snadno seřadit do stupnice šedí, tak jak je uvedeno na obrázku.



Protože každá změna v naklonění roviny k světelnému zdroji, se projeví i změnou valéru, máme v reálném světě teoreticky nekonečné množství plošek s různou tonalitou.

V praxi je však nutné tyto gradace zjednodušit a umělec tak obvykle pracuje s omezenou škálou tonálních hodnot. V našem případě se pro jednoduchost a názornost omezíme na 5 konkrétních valérů. 3 pro oblast na světle 2 pro oblasti ve stínu

Vše si vysvětlíme na ideálně zakřiveném povrchu, vejci (kouli). Nejprve si však pro snadnější pochopení naší koule rozdělíme na několik základních rovin. Každá z těchto rovin má různou polohu vůči světelnému zdroji a odráží tak více či méně světla.



Proto během stínování pamatujte na základní pravidlo, změna naklonění roviny od světelného zdroje znamená změnu valéru!

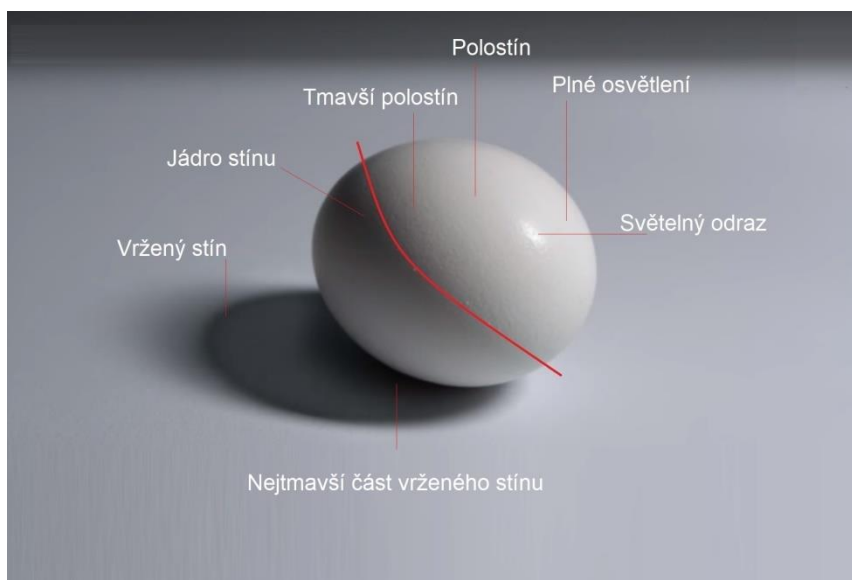
Protože se jedná, o zakřivený povrch jednotlivé roviny osvětleného předmětu jsou různě nakloněny vůči světelnému zdroji a mají tak různé tonální hodnoty

Světlo dopadající na náš předmět ho dělí 2 části a to na oblast na světle a oblast ve stínu. Stíny lze dále rozdělit na stíny vlastního objektu a vržený stín. Tvar hranice dělící předmět na oblasti světle a stínu závisí na směru světelného zdroje na tvaru předmětu a jeho zakřivení. V našem případě se hranice jeví jako elipsa.



Protože se jedná o zakřivený povrch jednotlivé roviny osvětleného předmětu jsou různě nakloněny vůči světelnému zdroji. Rovina, která je k světelnému zdroji kolmá, přijímá a odráží největší množství světla.

- Prozatím zapomeneme na světelný odraz, který má nejsvětlejší valér, V místě **přímého osvětlení** bude tedy valér konkrétního povrchu nejsvětlejší.
- V místě **polostínu** je rovina povrchu odkloněná od světelného zdroje, přijímá tedy méně světla a má v porovnání s rovinou plného osvětlení valér tmavší.
- V oblasti **tmavšího polostínu** je tonální změna ještě výraznější.
- Nejsvětlejší valér na předmětu je **odraz světelného zdroje**



Během stínování si pamatujte, že

nic na světle není tak tmavé jako ve stínu a nic ve stínu není tak světlé jako na osvětlené části předmětu!

Výjimku mohou tvořit pouze vysoce reflexní povrchy, které odráží okolní prostředí a světlo.

Oblast ve stínu se skládá rovněž z několika valérů. Tato skutečnost je především ovlivněna odraženým světlem. Bez odraženého světla by měla oblast ve stínu teoreticky pouze jeden valér, nicméně přítomnost odraženého světla způsobuje tonální změny ve stínu a dává tak vyniknout oblasti, která se nazývá jádro stínu.

Vržený stín, jehož délka a tvar pochopitelně závisí na směru světla a tvaru vlastního předmětu, má rovněž zřetelnou tonální gradaci. Především si můžete povšimnout, že část vrženého stínu v **místě dotyku** vejce a stolu má nejtmaší valér.



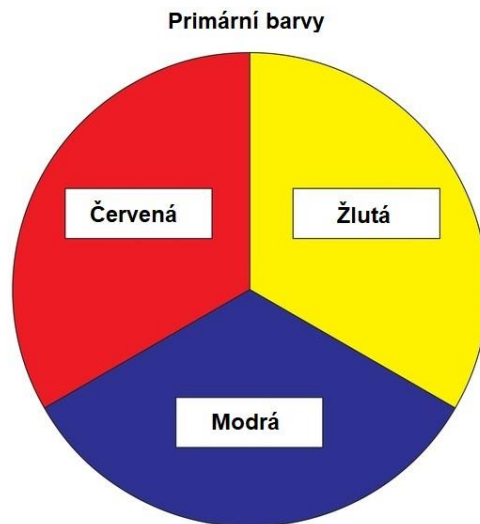
Video zdarma - Základy stínování



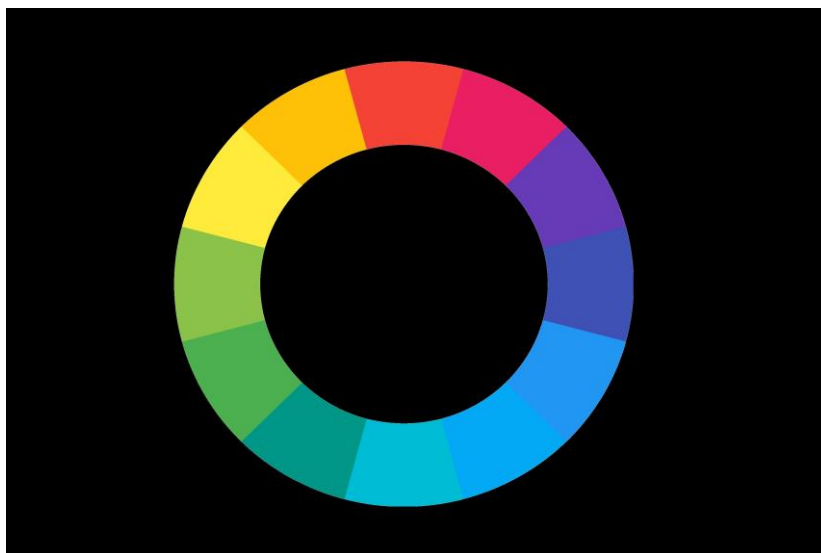
2. Základy barevné teorie

V další části se naučíme něco o barvách a jejich základních vlastnostech. Nové znalosti vám pomohou pochopit, jak míchání barev vlastně funguje. Ve výkladu teorie barev se zaměřím se především na informace, které lze uplatnit v praxi při vlastním míchání.

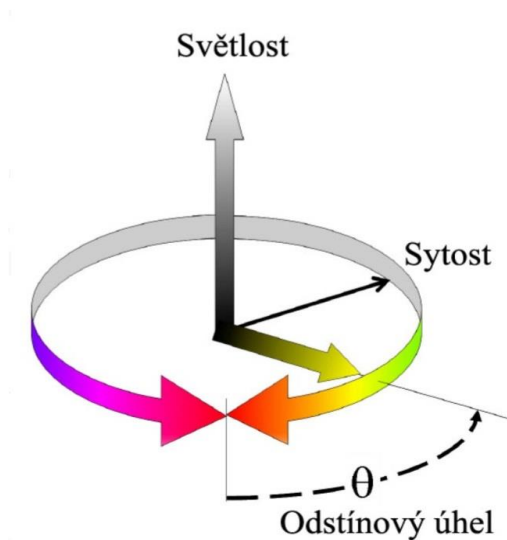
V tradiční teorii barev existují tři hlavní (primární) pigmentové barvy.



Jejich kombinací vzniká základní paleta dvanácti barev, které bývají obvykle uspořádány do barevného kruhu. Barvy jsou v barevném kruhu znázorněny téměř vždy v jejich největší možné sytosti, jsou tedy vysokochromatické. Komplementární doplňkové barvy, tedy barvy tvořící mezi sebou největší barevný kontrast, leží v kruhu vždy proti sobě.



Představme si, že rovina odstínového úhle, představuje barevný kruh. Pohybem po kružnici určujeme, o kterou barvu se jedná. Od středu ke kraji kruhu stoupá sytost až do maximálního chromatu, respektive sytosti (saturace)

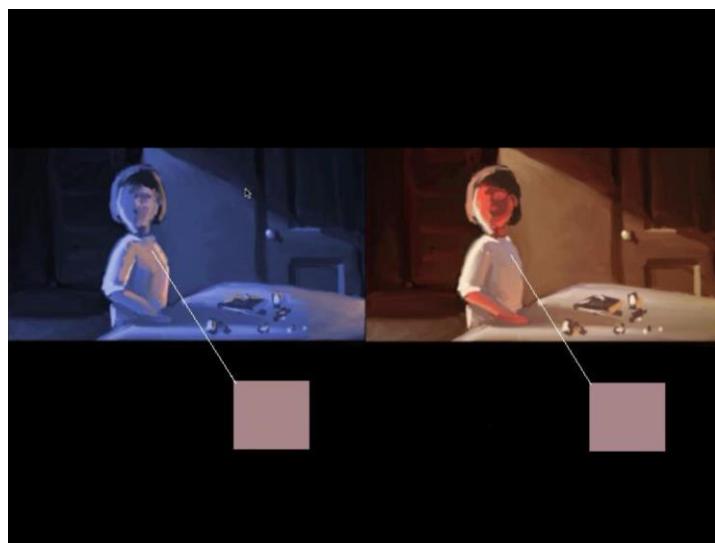


Kolmo k ose odstínového uhle, tety pomyslného barevného kruhu se nachází tonální stupnice, která určuje valér barvy, tedy jak světlá nebo tmavá barva je. Barevný kruh se obecně dělí na studené a teplé barvy. Toto rozdělení je ovšem velice relativní.

Pojďme si zrekapitulovat atributy, které nám popisují vlastnosti barvy. Jsou to:

1. Odstín (jaká je to barva)
2. Chromatičnost nebo také saturace (jak sytá je barva)
3. Tonální hodnota (jak tmavá nebo světlá je barva)

Barva se zdá na obraze taková jaká je proto, že je obklopena dalšími barvami, které ji ovlivňují! Při míchání barev na paletě stále jen odhadujete a snažíte se docílit konkrétní barvy, nicméně až po aplikaci na plátno, díky interakce ostatních barev zjistíte jak přesný byl váš odhad. Nic neexistuje v izolaci, výsledný vzhled konkrétní barvy ovlivňují barvy přilehlé nebo okolní.

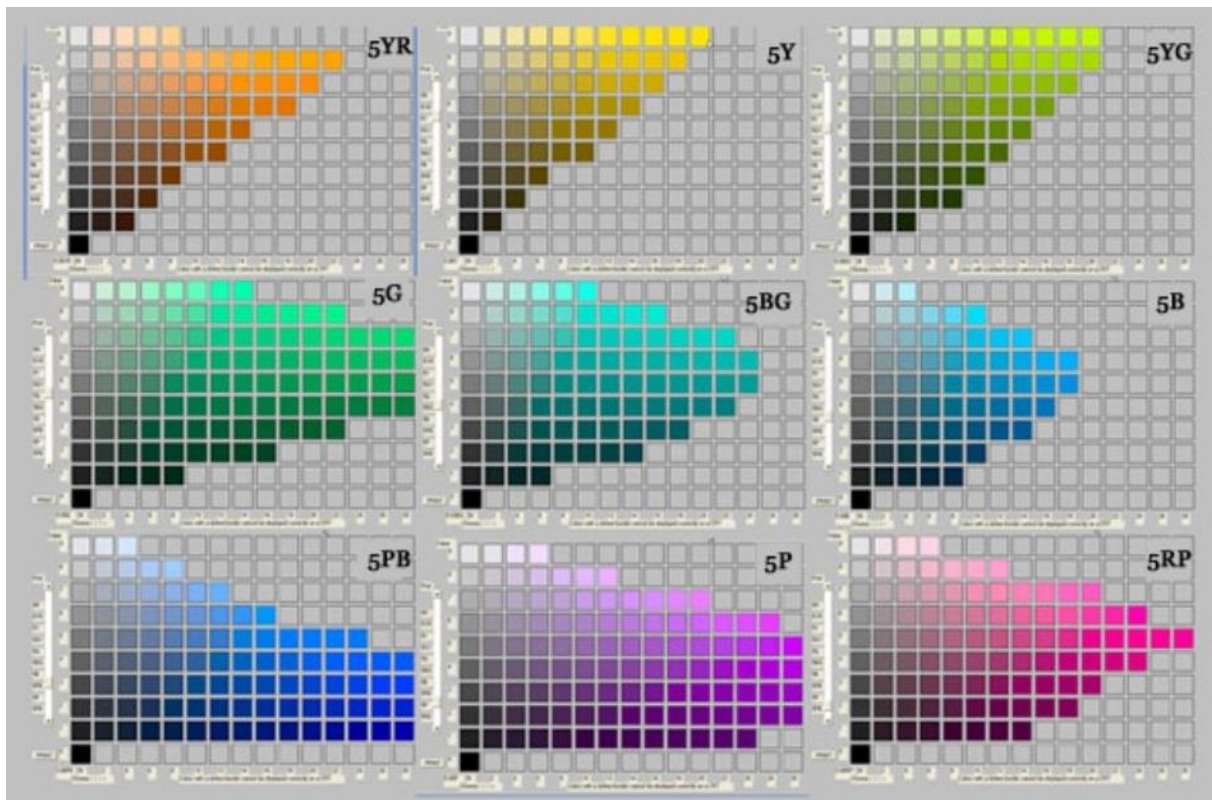


Předchozí uvedený obrázek ilustruje relativitu teploty a vzhledu barev v závislosti na pozadí, které jí obklopuje. Znázorněnou barvu můžeme popsat jako nízko chromatickou (málo sytou)

růžovou barvu. Všimněte si, jak se barva trička obklopená studenou modrou barvou zdá teplá, kdežto na teplém pozadí se zdá mnohem studenější. Z toho všeho opět plyne,

že nic neexistuje v izolaci a všechny barvy na plátně jsou ve vzájemném vztahu, který ovlivňuje jejich konečný vzhled!

Tonální hodnota neboli valér, hraje klíčovou úlohu během míchání. Na níže uvedeném obrázku vidíme, že každá barva je schopna dosáhnout plné sytosti pouze v určité tonální hodnotě. Například žlutá barva dosáhne plné chromatičnosti jen ve světlejších tonálních oblastech. Naopak modrá barva dosáhne plného chromatu pouze v tmavších valérech. Z toho plyne, že pokud chcete namíchat sytou barvu, musí mít barva správný ton.



2. Video zdarma - Základy barevné teorie



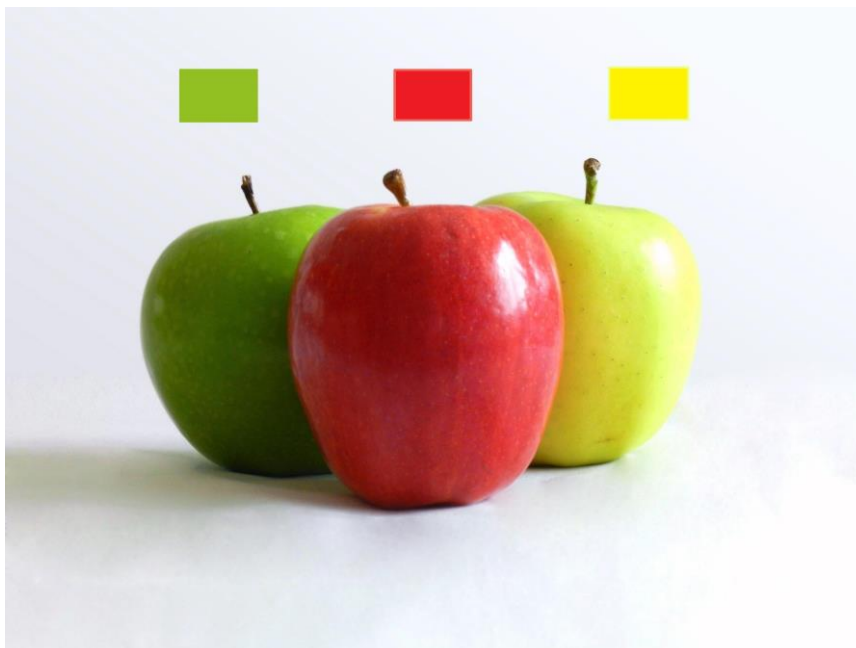
3. Světlo

V poslední části dokumentu si řekneme něco o světle, jak jeho teplota a intenzita, ovlivňuje vzhled předmětů a to především jejich barvu. Nezapomeňte podívat na předchozí 2 videa / PDF, kde naleznete základní teoretické vědomosti potřebné k pochopení toho, jak světlo barví předměty a svět okolo nás.

Světlo je elektromagnetické vlnění o různých vlnových délkách vyvolávající u člověka zrakový vjem, který charakterizujeme jako barvu světla. Světlo určuje vzhled modelu, jeho barevnost, kontrasty apod. Směr, teplota, barva a intenzita světelného zdroje, ovlivňují významně vlastní model a určují jeho výsledný vzhled i celkovou atmosféru výtvarného díla.

Barva a teplota světla zásadně ovlivňuje lokální barvu předmětu!

Lokální barvou rozumíme vlastní barvu předmětu, které není ovlivněna barvou ani teplotou světla. V reálných podmínkách je ovšem lokální barva vždy světelným zdrojem ovlivněna. Na jakémkoliv zakřiveném povrchu dochází vlivem hry světla a stínů jak ke změnám chromatičnosti lokálních barev, tak ke změnám jejich teploty.

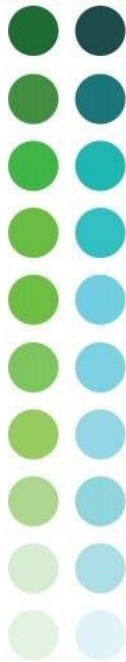


Světelný zdroj může být umělý, např. žárovka, zářivka. Jasná denní obloha patří mezi běžné přírodní druhy osvětlení.

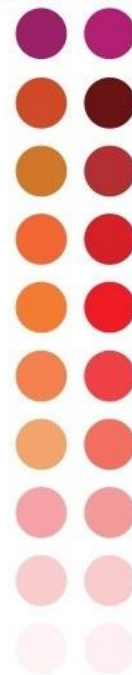
Světlo je hlavním zdrojem barevné harmonie!

Světelný zdroj s teplým nádechem (např. slunce), posouvá odstíny lokálních barev předmětů do teplé oblasti barevného spektra. Chladný světelný zdroj (např. severní světlo modré oblohy) se naopak projevuje lokálními barvami ze studené části barevného spektra.

STUDENÉ BARVY



TEPLÉ BARVY



Světlo produkuje barvy a ovlivňuje tak barvy osvětlených objektů. Nejlépe je barva světelného zdroje zřejmá na bílých předmětech, které musí mít na obraze doslova barvu světla. Pojdme si nyní popsat jak přírodní světlo, tedy jeden z nejběžnějších druhů osvětlení v klasické realistické malbě, barví objekty

Jasný slunečný den má v podstatě 3 světelné zdroje, slunce, modrou oblohu a odražené světlo od osvětlených předmětů. Slunce jako primární hlavní světelný zdroj je obklopeno modrou oblohou, která produkuje difuzní studené osvětlení. Toto sekundární osvětlení dopadá na model z několika různých směrů a ovlivňuje jeho lokální barvu. Odražené světlo opak ovlivňuje barvu a teplotu barev ve stínech.

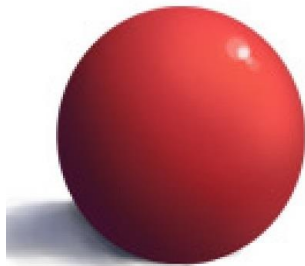
Na uvedených příkladech bílých objektů lze spatřit, jak se všechny zmíněné barevné složky osvětlení na objektech projevují svojí barvou.



obecně platí, že

Teplé světlo produkuje studené stíny, studené světlo produkuje teplé stíny!

Teplá barva dodává stínům hloubku, studená barva naopak. V praxi je však problematika barev a teploty stínů složitější a vysvětlíme si jí podrobněji v jednom z dalších video workshopů.



Teplé světlo / studený stín



Studené světlo / teplý stín

Video zdarma - Světlo



Pro prémiové video, kde naleznete praktické procvičování a ukázky míchání barev, navštivte prosím www.matejakart.com