

# 美術創作

LINEKING



## 關於作者

Dmitry Demidenko (LINEKING) 1986 年出生於俄羅斯的斯帕斯克達利尼。他自小就對繪圖深深著迷，奠定了他在向量圖形的領域中工作的基礎。在短短五年內，他就從一個平凡的地方性小型印刷服務設計師轉變為舉世聞名的藝術家。他現在執教多門 CorelDRAW 的大師級課程並籌辦向量圖形展覽，在全球推廣著數位藝術。LINEKING 獲得正式授予 CorelDRAW 大師的榮譽，並參與所有在俄羅斯舉辦的正式 Corel 展示和活動。同時也以插畫家身分與 LG、華納兄弟和其他知名品牌合作。LINEKING 是一名親善大使，他運用自己的聲望支持聯合國確保所有兒童皆獲得醫療和教育的議程，也同時為提升俄羅斯聯邦內的志工活動而努力。

# 美術創作

做為藝術家，最大的問題之一就是要為插圖找尋靈感。在這種狀況下，只有開闊的視野可以派上用場。藉由創意活動充實您的生活：閱讀書籍、觀賞來自不同國家的電影並欣賞更多音樂。欣賞與您的美術風格相符的畫作，並參觀展覽以尋求靈感。用各種文化元素充實您的生活可協助您為作品找尋靈感。

在找尋這張插圖的主題時，我想到要畫比較特別但同時又受歡迎的東西，所以選擇了探索的精靈（圖 1）。



圖 1：探索的精靈：一幅由 LINEKING 為這此 CorelDRAW 教學獨家繪製的向量插畫

我原本計劃繪製一個拿著劍的女戰士（圖 2）。但之後我又想到可以畫出拿著武士刀的武士女孩，而內人 Katya 就成為這張圖的模特兒。到了最後，我很喜歡騎著馬的弓箭手這個想法，這個意象就形成了後來這張圖的基礎。在繼續發展這個構想之後，我想到了女精靈騎著獨角獸的這幅影像（圖 3）。



圖2：初始素描










圖3：騎著獨角獸的女精靈素描

此素描是在 CorelDRAW 中直接使用「手繪」工具繪製而成。另外，您也可以先在紙上畫出素描，將其掃描至 CorelDRAW，再將素描用描繪功能轉換成向量繪圖（按一下屬性列上的「描繪點陣圖」），或用手寫繪圖板將素描手動數位化。在畫圖的時候，我全部用電腦滑鼠繪畫，不額外花費時間和金錢購買各式裝置。如圖 3 所示，我原本想以更加動態的方式呈現影像，但後來改

變了主意。我發覺最後的素描過於突兀也過於英武，而這並不是我想要的效果，因此在繪圖的過程中我讓影像變得更柔和。最後，我讓獨角獸的姿態較為輕鬆，改變了風向，並使用暖色的粉彩色系。

## CorelDRAW 的工具偏好設定

除了標準的「**選取**」工具 、「**互動式填色**」工具  和「**色彩滴管**」工具  之外，我在創作時會使用以下的工具：「**手繪**」工具 、「**藝術媒體**」工具 、「**塗抹**」工具  和「**透明度**」工具 。

透過「**手繪**」工具，我畫出任意形狀的物件，再將這些物件堆疊成圖層達到筆觸的外觀。

「**透明度**」工具可讓形狀呈現透明狀態（圖 4）。我最常使用的透明度類型是橢圓形、線形和標準透明度。

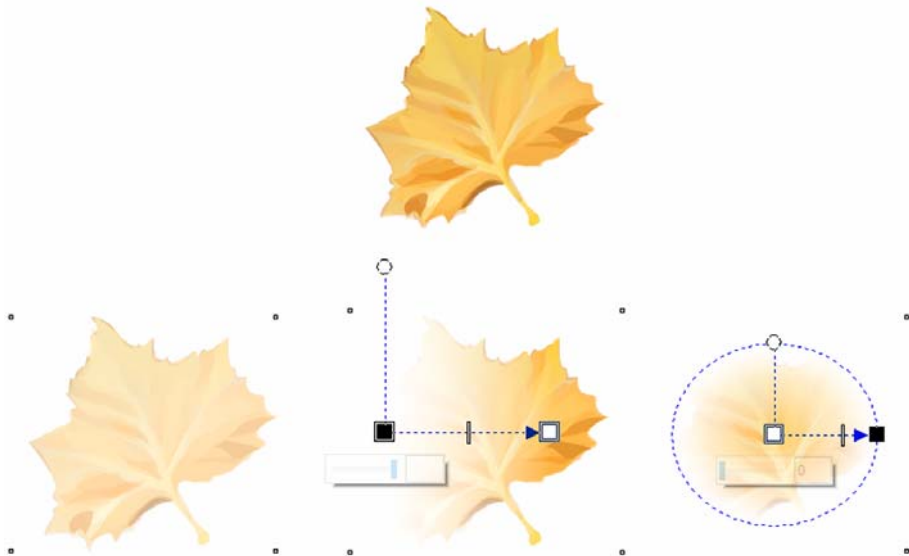





圖 4：使用「**透明度**」工具

以將「**透明度**」工具運用在精靈的服裝為例（圖 5）。一個橢圓形漸層透明度有助於材質元素完美融入圖片中，如服裝上的花紋所示。透明度會從物件的中心往邊緣外移形成一個柔和的殘影效果。線形漸層透明度有助於在服裝上放置陰影和強光效果。標準透明度主要是用來打下基礎。您可以將半透明物件堆疊起來以得到色彩密度，也就是在點陣圖中模仿筆觸的效果。



圖5：使用各種透明度效果建立服裝上的花紋

此外，「焊接」、「修剪」和「交叉」指令（當您選取兩個物件時，可從「形狀」按鈕或屬性列上使用）可協助製作圖案。舉例來說，如果您需要表現出明亮的區域或增加陰影，



「交叉」指令就會是您最佳的幫手(圖6)。「焊接」可用來組合圖案的不同部位，而「修剪」可以裁切突出設置區域的元素。



圖6：加上強光和陰影

使用「修剪」指令裁切東西不一定適用於編輯物件邊界。在決定修正該角色過長的手肘後，我使用了「塗抹」工具重新調整手肘形狀(圖7)。由於我不想花很多時間在微調，因此選擇了大半徑的筆尖大小，並且在單一操作中完成編輯。

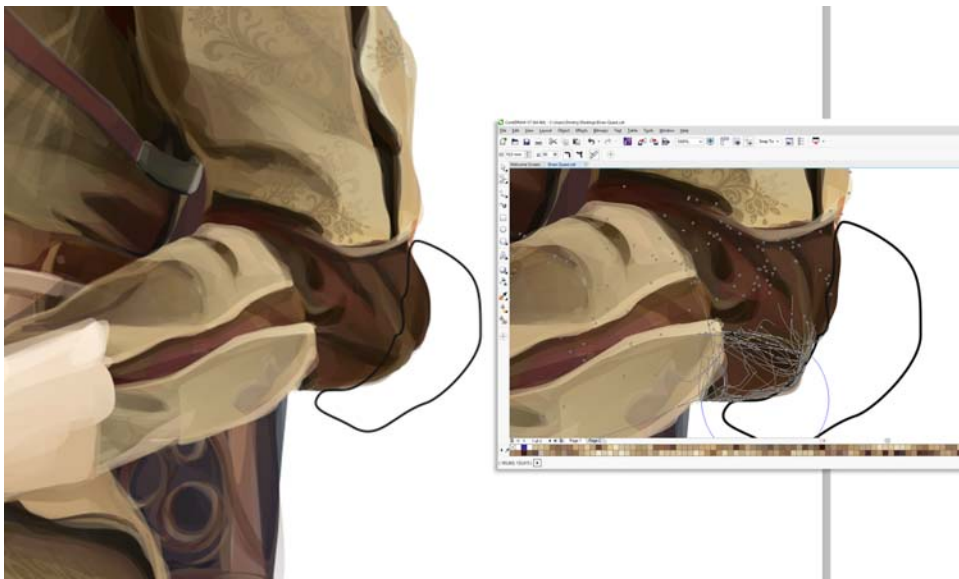


圖7：使用「塗抹」工具重新調整手肘形狀。黑線指示出編輯區域。

## 工作流程

首先，我專注在畫出頭部。內人 Katya 是這幅插圖的模特兒，因此我以她的臉孔做為該角色的範本（圖 8）。第一步是區主要色彩區域，並使其呈現半透明狀態（圖 9）。然後，就繼續添加更多形狀。



圖 8：用模特兒做為頭部的範本

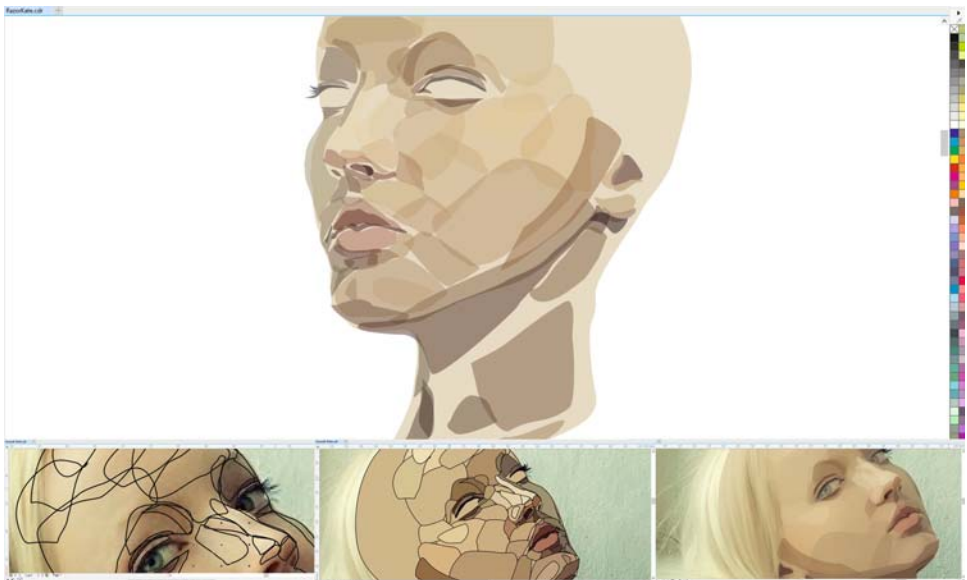


圖 9：繪製頭部

畫出基礎之後，我開始修飾色彩陰影，建立多組形狀讓肌膚更顯自然同時使色彩更柔和（圖 10）。



圖 10：讓色彩陰影更柔和，形成更自然的外觀

在完成臉部後，我開始畫出頭飾，也就是女精靈額頭上、遮蓋在頭髮底下的珠寶（圖 11）。

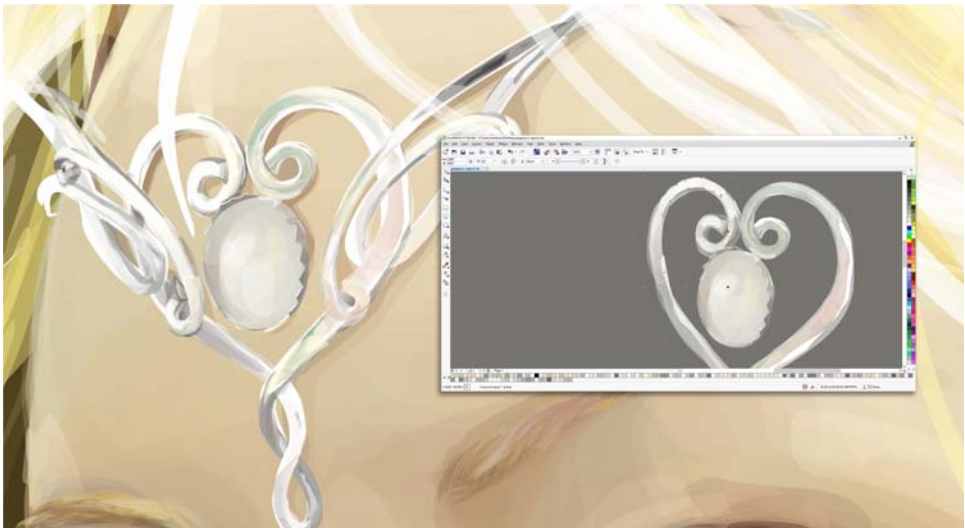


圖 11：繪製頭飾

畫插圖最大的困難，就是在於服裝類獨特物品的發展。我不是時裝設計師，因此在繪製服飾元素時我會尋找東西做為參考，例如在網路上找到的幾個中古時期的服裝。透過組合這些真實裙



子的不同部分，我創造出了獨特但寫實的服裝，且適合使用於騎馬和進行肉搏戰（圖 12）。使用想像力畫任何物品時，您應注意不要讓想像力成了脫韁野馬。沒有必要畫出像是裝甲比基尼、與人身高度相同的巨劍以及其他在現實中不合理或讓人想笑的東西。



圖 12：服裝創作

一定要注意插圖中的細節。舉例來說，箭、弓袋和劍柄都是次要的元素，但它們都有和主要角色同等的細節深度（圖 13）。

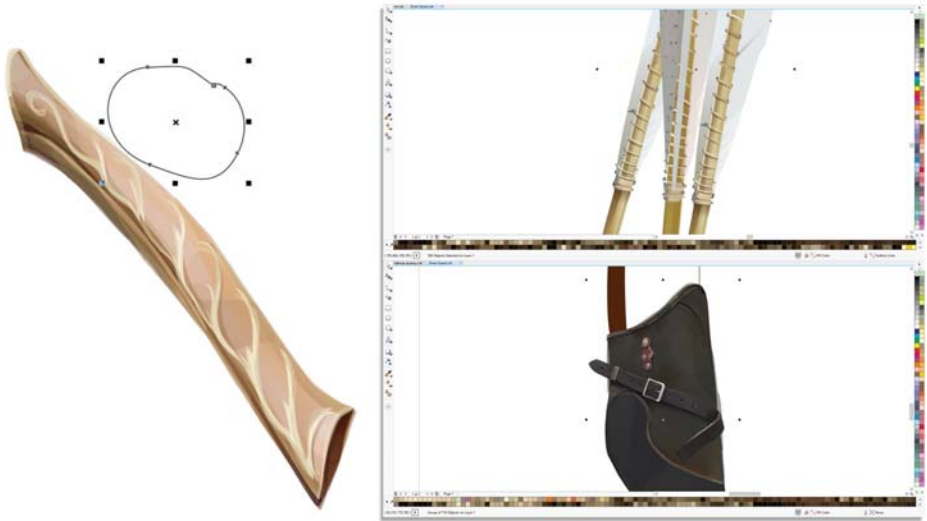


圖 13：影像細節

創作過程相當的複雜。就算腦海中已經有了有素描草稿和構想繪圖，也不可能完美地畫出所有東西。您想像中的插圖總是在繪圖的過程中不斷演變。以此為例，最後繪出的獨角獸和原本的構想變化相當大（圖 14）。

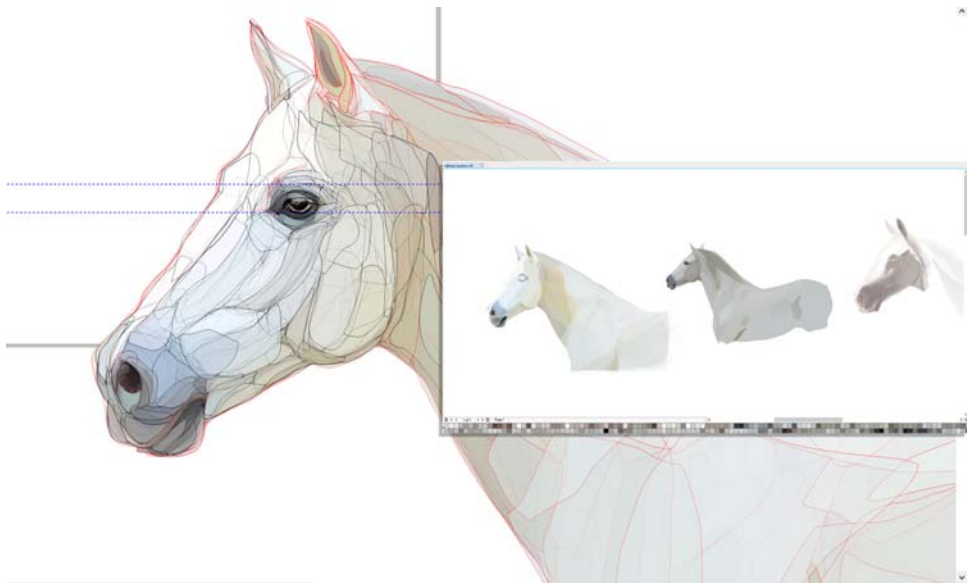


圖 14：獨角獸繪圖的演變

這裡的重點是獨角獸的皮膚。應該特別注意短毛髮、鬃毛和陰影（圖 15）。



圖 15：獨角獸繪圖中的細節

在完成主要角色的部分之後，我開始繪製裝飾元素和背景。我個人的建議：試著用同等的細節和相同的技巧畫出所有的元素。在畫花朵和樹葉的時候，我使用了堆疊半透明形狀的技巧（圖 16）。

我使用的這個技巧最大的挑戰，就是要展現影像的視覺效果是用點陣圖編輯器製作而成，而不是用向量軟體。若要創作出一個十分「生動」的影像並增加一點血肉（好讓角色不會看起來像是卡通人物），就必須使用大量的形狀。我用相同的技巧在弓箭袋以達到逼真的效果（圖 17）。



圖 16：花朵細節



圖 17：必須使用多種形狀才能讓所有物件都顯得逼真。

首先，您可以依照自己的想像或參考來源畫出素描，然後開始製作模仿點陣圖筆觸的形狀。接著，您可以逐層疊加任意形狀的半透明物件。試著避免使用沒有透明效果的實心物件。當然，您會需要非常多半透明的形狀才可達到色彩密度。別忘記，您應和傳統繪畫一樣追隨著「筆觸

方向規則」才可達到以某個角度使用筆刷的視覺效果。就因為這樣，您的影像會比較接近點陣圖圖形。

我用這個技巧使我的插圖看起來更生動且逼真，並打破向量影像較為原始的刻板印象。此技巧讓您可以將所有傳統繪畫和筆觸的規則運用在向量插畫上，也是讓藝術家使用向量圖形的最簡單方式。嘗試這個獨特技巧的藝術家可以節省時間，因為他們不必適應新工具或尋找新的插畫技巧和方法；他們可以運用自己使用真實畫筆的經驗。當然，這是繪畫向量圖形最困難且最花時間的技巧，但如果您成功的運用這種技巧，您的作品絕對能夠提升到全新境界。

相同的技巧也運用於此角色的臉部（圖 18）。

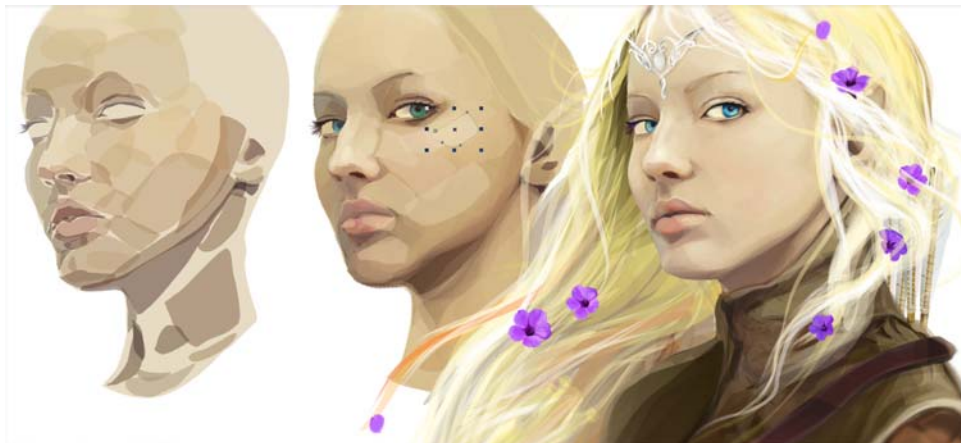



圖 18：透過覆蓋多個圖形創作出逼真的臉部

物件管理員（「視窗」▶「泊塢視窗」▶「物件管理員」）可在您運用多種形狀和物件時，協助您創作出大型的複雜插圖。如果您將一組物件放置於各自的圖層，之後要編輯或變更其位置會更加容易。若要建立新圖層，只需按一下物件管理員中的「新增圖層」按鈕 。您可以使用自訂的圖層名稱，使瀏覽更加容易。



建立所有必要物件之後（例如樹葉和樹木），我便開始製作背景（圖 19）。我將背景填滿了任意形狀的物件，並使用圖框精確剪裁功能將所有元素收納在必要的欄位中。

插圖現在完成了（圖 20）。如您所見，就算只使用 CorelDRAW 少數的工具和功能，您也可以讓自己的天分和藝術潛力完全發揮。



圖 19：建立背景



圖 20：最終的插圖