

# Tvorba jemného umění

LINEKING



## O autorovi

Dmitry Demidenko (LINEKING) se narodil v roce 1986 ve městě Spassk-Dalnij v Rusku. Od dětství ho fascinovalo kreslení a později začal pracovat s vektorovou grafikou. Jeho kariéra prošla raketovým vývojem, kdy se z prostého designéra v malé provinční tiskové službě stal světově známým umělcem během pouhých pěti let, a nyní vyučuje bezpočet mistrovských kurzů týkajících se aplikace CorelDRAW a organizuje přehlídky vektorové grafiky ve snaze o popularizaci digitálního umění ve světě. LINEKING byl oficiálně oceněn jako mistr CorelDRAW a účastní se všech oficiálních prezentací společnosti Corel a událostí v Rusku. Také spolupracuje se společnostmi LG, Warner Bros. a dalšími známými značkami jako ilustrátor. LINEKING je ambasadorem dobré vůle, využívá svoji slávu k podpoře agendy OSN, aby zajistil, že každé dítě bude mít právo na zdraví a vzdělání, a pracuje na zvyšování dobrovolnické aktivity v Ruské federaci.

# Tvorba jemného umění

Jedním z hlavních problémů umělce je objevit nápad na ilustraci. V tomto případě vám může pomoci široký rozhled. Naplňte svůj život kreativními činnostmi: čtěte knihy, sledujte filmy z různých zemí a poslouchejte více hudby. Najděte inspiraci pozorováním maleb, které dobře odpovídají vašemu uměleckému stylu, a navštěvujte výstavy. Naplnění vašeho života všemi druhy kulturních prvků vám pomůže při hledání nápadů pro vaši práci.

Při hledání tématu pro tuto ilustraci jsem přišel s nápadem udělat něco výjimečného a zároveň oblíbeného: elfí výpravu (obrázek 1).



Obrázek 1: Elfí výprava: vektorová ilustrace výhradně nakreslená LINEKINGem pro tento výukový modul CorelDRAW

Původně jsem plánoval nakreslit válečnici s mečem (obrázek 2). Pak jsem dostal nápad nakreslit samurajku s katanou a modelem pro tento obrázek se stala moje žena Katya. Nakonec se mi velmi zalíbil nápad lučištnice na koni a ten tvořil základ budoucího obrázku. Dalším rozvojem nápadu jsem dorazil k obrázku elfí ženy jedoucí na jednorožci (obrázek 3).



Obrázek 2: První kresby










Obrázek 3: Kresba elfí ženy na jednorožci

Kresba byla nakreslena přímo v aplikaci CorelDRAW pomocí nástroje **Ruční režim**. Případně můžete kresbu nakreslit na papír, naskenovat ji do aplikace CorelDRAW a pak převést kresbu na vektorovou kresbu pomocí funkce trasování (klikněte na položku **Trasovat rastr** na panelu vlastností) nebo ručním trasováním pomocí pera tabletu pro digitalizaci. Když kreslím,

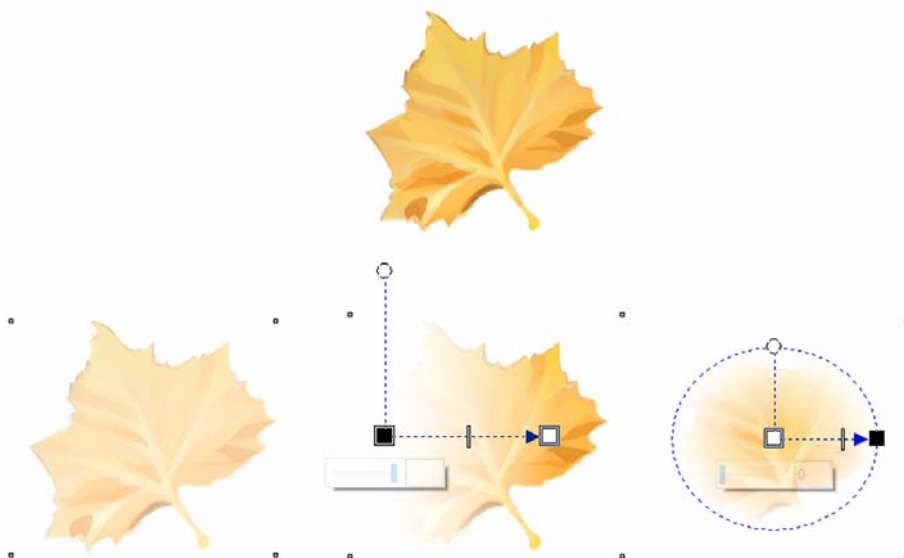
používám na všechno počítačovou myš, aniž bych plýtvál časem a penězi na řadu zařízení. Jak můžete vidět na obrázku 3, původně jsem chtěl udělat obrázek dynamičtější, ale později jsem si to rozmyslel. Zjistil jsem, že konečná kresba byla příliš agresivní a plná energie, a to jsem nechtěl, takže v průběhu procesu kreslení jsem ji musel zjemnit. Nakonec jsem jednorozčci vtiskl uvolněnější postoj, změnil jsem směr větru a použil jsem teplé pastelové barvy.

## Nastavení nástrojů v aplikaci CorelDRAW

Kromě běžných nástrojů **Výběr** , **Interaktivní výplň**  a **Barevné kapátko**  využívám při tvorbě svých uměleckých děl následující nástroje: **Ruční režim** , **Malířské techniky** , **Rozmazat**  a **Průhlednost** .

Pomocí nástroje **Ruční režim** vytvářím objekty náhodného tvaru, které umisťuji do vrstev na sebe, abych dosáhl vzhledu tahů štětcem.

Nástroj **Průhlednost** zajišťuje průhlednost tvarů (obrázek 4). Typy průhledností, které používám nejčastěji, jsou často eliptické, lineární a jednotné.



Obrázek 4: Používání nástroje **Průhlednost**

Zaměřte se na příklad použití nástroje **Průhlednost** na oblečení elfky (obrázek 5). Eliptická přechodová průhlednost pomáhá lepšímu zasazení do obrazových prvků textury, například vzoru oblečení. Průhlednost se aplikuje od středu do okrajů objektu pro dosažení jemného efektu rozmazání. Lineární přechodová průhlednost pomáhá s umístěním stínů a zvýrazněním oblečení. Jednotná průhlednost se převážně používá k vytvoření základů. Hustotu barvy můžete získat umístěním průsvitných objektů na sebe, což imituje efekt tahů štětcem v rastrové grafice.



Obrázek 5: Používání různých efektů průhlednosti pro vytvoření vzoru na šatech

Navíc příkazy **Sloučit** , **Oříznout**  a **Průnik**  (dostupné v ukotvitelném panelu **Tvarovat** nebo na panelu vlastností při výběru dvou objektů) pomáhají při práci se vzory. Například pokud

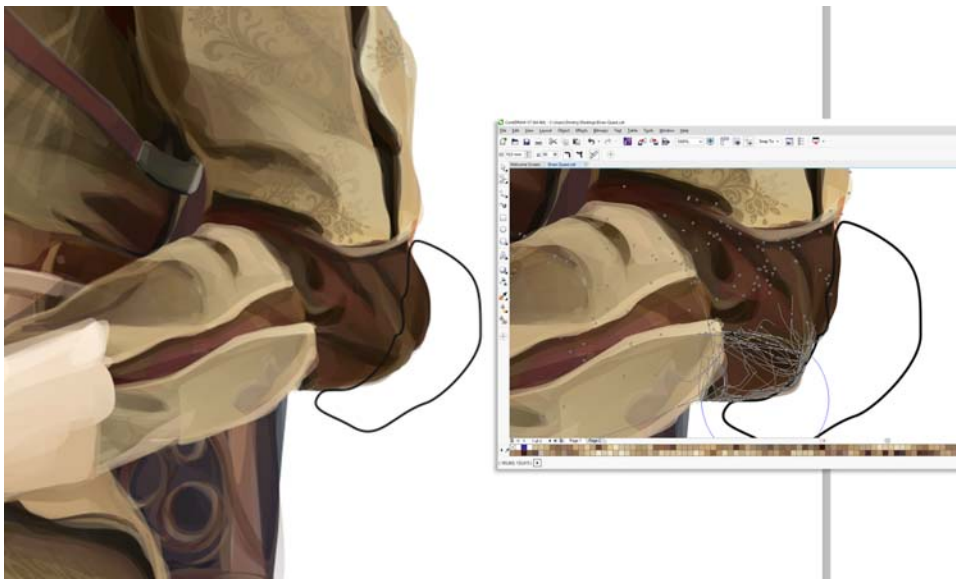


potřebujete vyjádřit světlé oblasti nebo přidat stíny, příkaz **Průnik** je nejlepším pomocníkem (obrázek 6). Příkaz **Sloučit** lze použít ke kombinaci částí vzoru a příkaz **Oříznout** k oříznutí prvků, které vyčnívají za hranice oblasti, kde by se měly nacházet.



Obrázek 6: Přidání zvýraznění a stínů

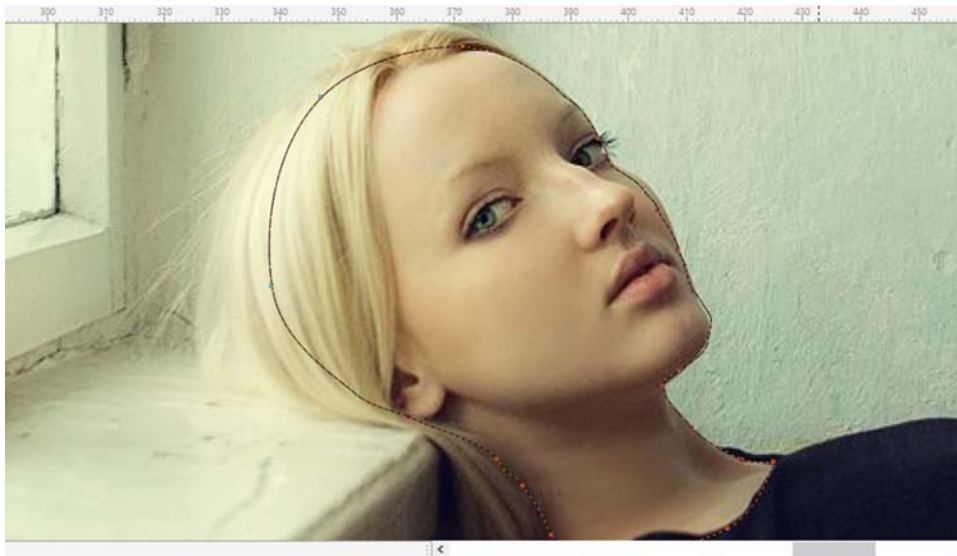
Oříznutí pomocí příkazu **Oříznout** nemusí být vždy pro úpravy hranic objektů vhodné. Když jsem se rozhodl opravit loket postavy, který byl příliš dlouhý, použil jsem ke změně jeho tvaru nástroj **Rozmazat** (obrázek 7). Zvolil jsem velký průměr velikosti hrotu štětce, protože jsem nechtěl trávit velké množství času laděním, a provedl jsem úpravu jedním pohybem.



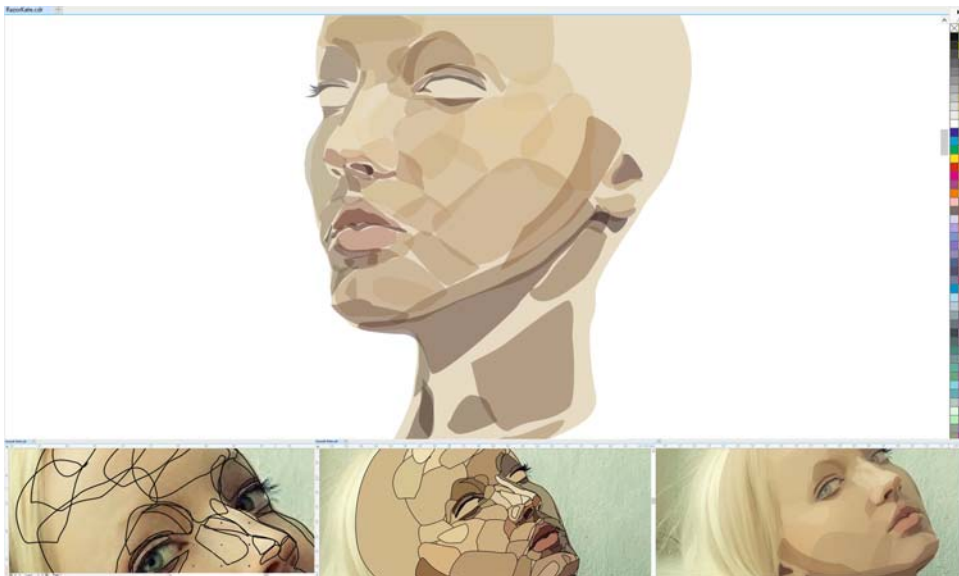
Obrázek 7: Změna tvaru lokte pomocí nástroje **Rozmazat**. Černá čára označuje oblast úprav.

## Pracovní postup

Nejprve jsem se zaměřil na kreslení hlavy. Moje žena Katya byla pro tuto ilustraci modelem, takže jsem pro postavu použil její tvář (obrázek 8). Prvním krokem bylo zablokování hlavních barevných oblastí a jejich změna na částečně průhledné (obrázek 9). Následně jsem pokračoval přidáním dalších tvarů.

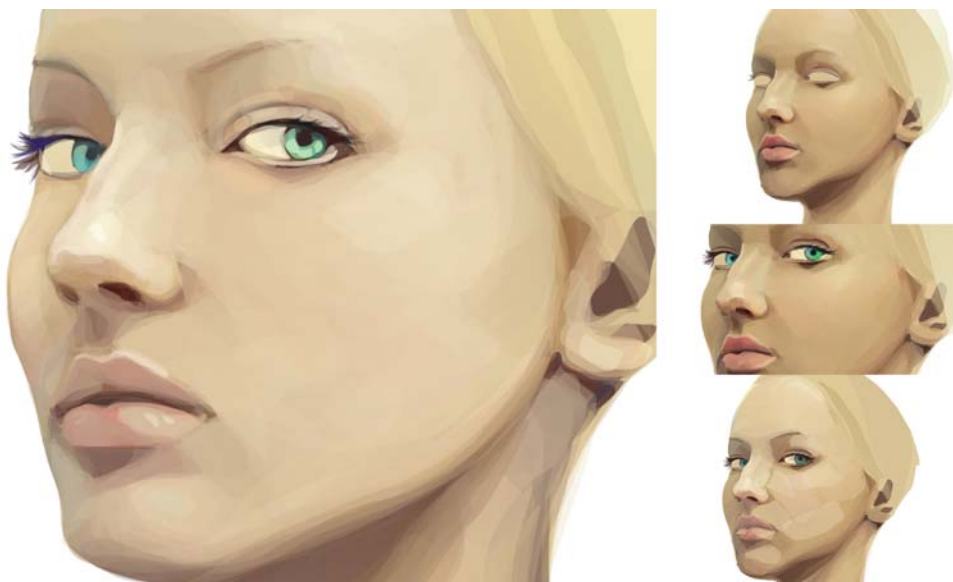


Obrázek 8: Použití modelu pro hlavu



Obrázek 9: Kreslení hlavy

Po práci na základech jsem začal doladovat barevné odstíny, vytvořil jsem několik skupin tvarů pro přirozenější odstín pokožky a jemnější barvy (obrázek 10).



Obrázek 10: Zjemnění odstínů barev pro přirozenější vzhled

Po dokončení tváře jsem začal kreslit diadém – šperk, který se nachází na čele elfí ženy a je ukrytý pod jejími vlasy (obrázek 11).





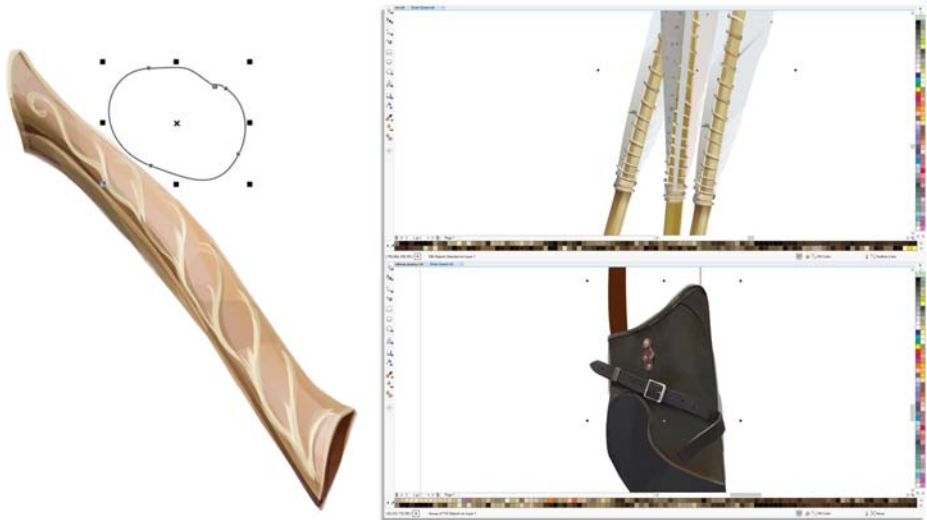
*Obrázek 11: Kreslení diadému*

Při práci na ilustraci je nejtěžší rozvoj jednotlivých jedinečných věcí, jako je oblečení. Nejsem módní návrhář, a proto, co se týče prvků oděvů, hledám zdroje, například několik středověkých oděvů, které jsem našel na internetu. Kombinací součástí těchto skutečných oděvů se mi podařilo vytvořit jedinečné a praktické oblečení vhodné pro jízdu na koni a pro boj na blízko (obrázek 12). Při kreslení věcí z představivosti dávejte pozor, abyste ve fantazii nezašli příliš daleko. Není nutné kreslit pancéřované bikiny, meče, které dosahují výšky muže, a věci, které nedávají smysl ve skutečném životě nebo mohou u lidí vyvolávat smích.



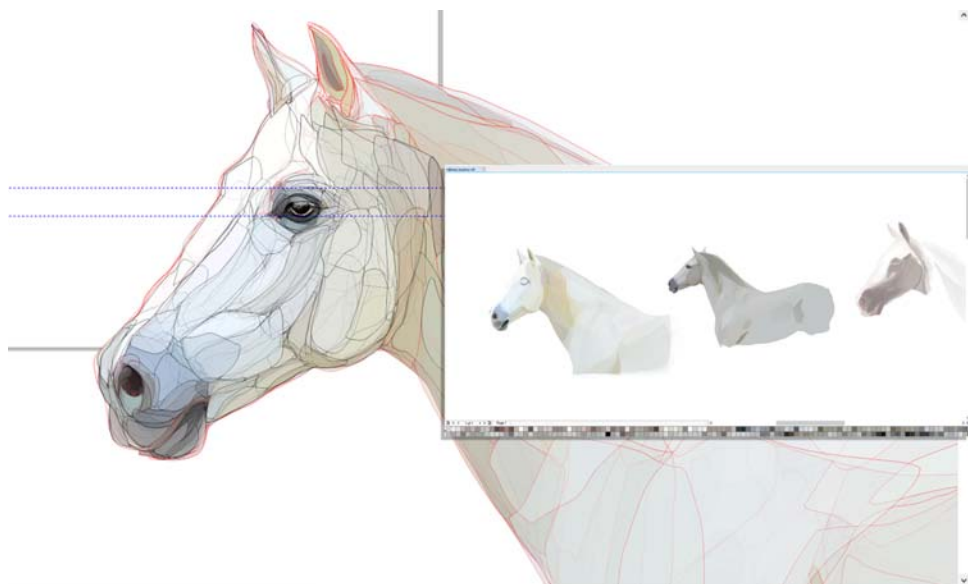
Obrázek 12: Tvorba oblečení

Vždy ve svých ilustracích dávejte pozor na detaily. Například šipky, pouzdro na luk a jílec meče představují vedlejší prvky, ale jejich hloubka podrobností je na stejné úrovni jako ta u hlavní postavy (obrázek 13).



Obrázek 13: Detaily obrázku

Kreativní proces je velmi komplikovaný. I když kreslíte a vytváříte koncept kreseb ve své hlavě, nemůžete vše nakreslit dokonale. Ilustrace, která pochází z vaší představivosti, se vždy v průběhu kreslení vyvíjí. V tomto případě se konečná kresba jednorožce značně změnila od svého původního konceptu (obrázek 14).



Obrázek 14: Vývoj kresby jednorožce

Důležitým bodem je zde práce s kůží jednorožce. Zvláštní pozor věnujte drobnému ochlupení, hřívě a stínům (obrázek 15).



*Obrázek 15: Detaily v kresbě jednorožce*

Jakmile jsem dokončil práce na hlavní postavě, začal jsem kreslit ozdobné prvky a pozadí. Moje osobní rada – snažte se nakreslit všechny prvky se stejnou úrovní podrobností a stejnou technikou. Při kreslení květin a listů jsem používal svoji techniku vrstvení poloprůhledných tvarů (obrázek 16).

Největší výzvou v dané technice je, že používám ztělesnění iluze, že obrázek byl vytvořen pomocí rastrového editoru, ne vektorového softwaru. Abych mohl vytvořit skutečně „živoucí“ obrázek a přidat trochu objemu, aby postavy nepřipomínaly kreslené postavy, je nutné využít velké množství tvarů. K dosažení realistického efektu jsem použil stejnou techniku jako u pouzdra na luk (obrázek 17).



Obrázek 16: Detaily květín



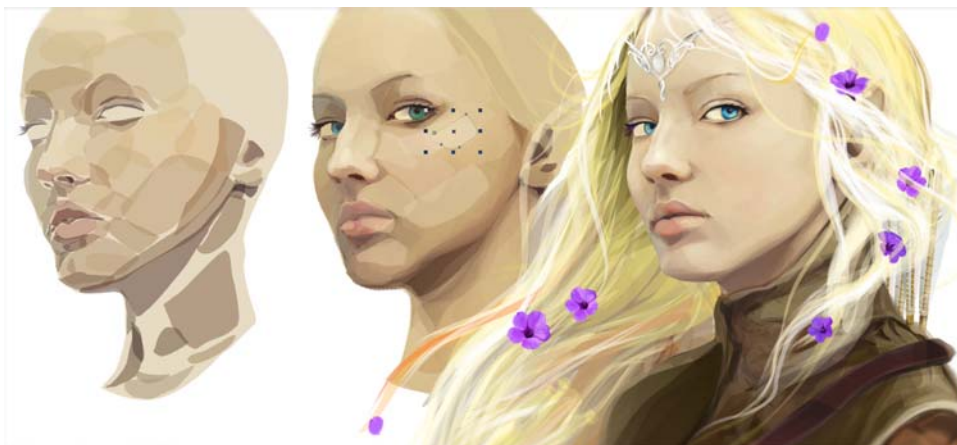
Obrázek 17: K vytvoření realistických objektů je potřeba více tvarů.

Nejprve můžete vytvořit kresbu na základě své představivosti nebo využít nějakou referenci a pak můžete začít vytvářet tvary, které budou imitovat tahy štětcem rastru. Následně, vrstvu po vrstvě, přidáte nové průsvitné objekty náhodného tvaru. Snažte se vyhnout plným objektům bez efektu průhlednosti. K dosažení hustoty barev samozřejmě potřebujete velké množství


poloprůsvitných tvarů. Nezapomeňte, že jako u tradiční malby musíte dodržovat „pravidlo směřování tahu“ pro dosažení iluze použití štětce pod daným úhlem. Díky tomu bude váš obrázek vypadat více jako rastrová grafika.

Tuto techniku používám, abych své ilustrace oživil a vtiskl jim realističtější vzhled, a narušil tak stereotyp jednoduchosti vektorových obrázků. Tato technika vám umožňuje aplikovat všechna pravidla tradiční malby a tahů štětcem na vektorovou ilustraci a představuje nejjednodušší způsob práce s vektorovou grafikou pro umělce. Umělci, kteří se pokusí využít tuto jedinečnou techniku ušetří čas, protože se nebudou muset učit zacházet s novými nástroji nebo hledat nové techniky a metody ilustrace – mohou využít vlastní zkušenosti z práce se skutečnými štětci. Samozřejmě se jedná o nejtěžší a časově nejnáročnější techniku kreslení vektorové grafiky, ale pokud dosáhnete úspěchu, vaše umění postoupí na novou úroveň.

Stejná technika byla použita při tvorbě tváře postavy (obrázek 18).



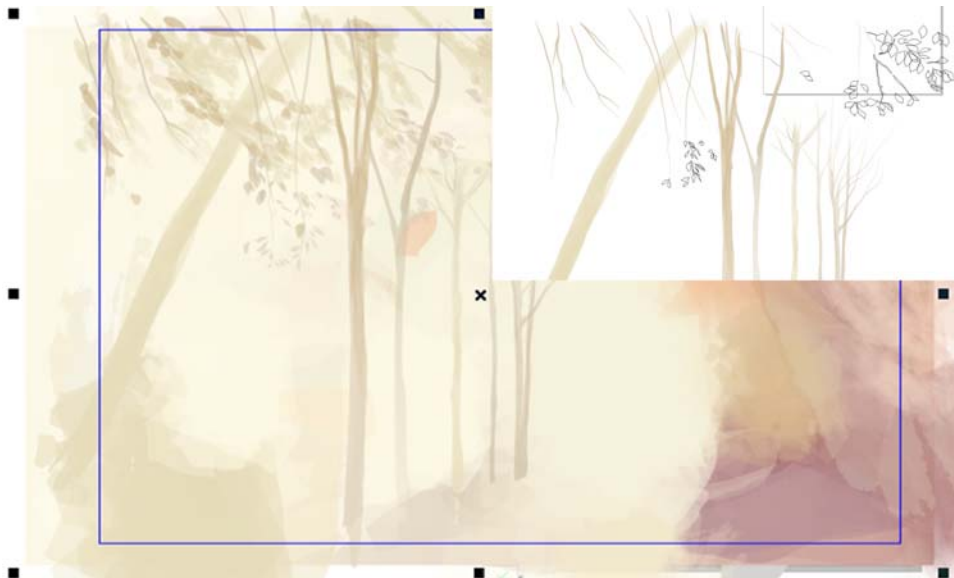
Obrázek 18: Tvorba realistické tváře překrýváním více tvarů

Správce objektů (**Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Správce objektů**) vám pomůže při práci s řadou různých tvarů a objektů ve velkých a komplexních ilustracích. Pokud umístíte skupinu objektů na jejich vlastní vrstvu, bude mnohem jednodušší je později upravit nebo změnit jejich umístění. Chcete-li vytvořit novou vrstvu, jednoduše klikněte na tlačítko **Nová vrstva**  ve správci objektů. Pro jednodušší navigaci můžete používat vlastní názvy vrstev.



Po vytvoření nezbytných objektů, například listů a stromů, jsem pokračoval prací na pozadí (obrázek 19). Vyplnil jsem pozadí objekty náhodného tvaru a použil jsem nástroj PowerClip k přizpůsobení všech prvků v požadovaných polích.

Ilustrace je hotová (obrázek 20). Jak můžete vidět, použití i menšího počtu nástrojů a funkcí aplikace CorelDRAW vám umožňuje povolit uzdu svému talentu a uměleckému potenciálu.



Obrázek 19: Vytvoření pozadí



Obrázek 20: Hotová ilustrace

Copyright © 2015 Corel Corporation. Všechna práva vyhrazena. Všechny ochranné známky a registrované ochranné známky jsou majetkem příslušných vlastníků.