

Die hohe Kunst der Illustration

LINEKING



Zum Autor

Dmitry Demidenko (LINEKING) wurde 1986 in der Stadt Spassk-Dalniy, Russland, geboren. Seine sich schon in früher Kindheit zeigende Faszination für das Zeichnen hat ihn zur Arbeit mit Vektorgrafiken geführt. In nur fünf Jahren ist aus dem einfachen Designer bei einem kleinstädtischen Druckdienstleister ein weltbekannter Künstler geworden. Nun gibt er zahlreiche Meisterkurse zu CorelDRAW und organisiert in der ganzen Welt Ausstellungen zum Thema Vektorgrafiken, um die Digitalkunst breiteren Kreisen zugänglich zu machen. LINEKING wurde mit dem Titel CorelDRAW-Meister gewürdigt und nimmt allen offiziellen Präsentationen und Veranstaltungen von Corel in Russland teil. Er ist zudem für LG, Warner Bros. und weitere namhafte Marken als Illustrator tätig. Als Goodwill-Botschafter unterstützt LINEKING die Agenda der Vereinten Nationen, jedem Kind das Recht auf Gesundheit und Bildung zuzusichern. Außerdem bemüht er sich aktiv um eine Steigerung der Freiwilligentätigkeit in der Russischen Föderation.

Die hohe Kunst der Illustration

Eines der größten Probleme des Künstler ist es, eine Idee für eine Illustration zu finden. In diesem Fall hilft Ihnen eine umfassendere Perspektive. Füllen Sie Ihr Leben mit kreativen Tätigkeiten: Lesen Sie Bücher, sehen Sie Filme aus verschiedenen Ländern und hören Sie mehr Musik. Finden Sie Inspirationen in Gemälden, die zu Ihrem Kunststil passen, und besuchen Sie Ausstellungen. Ihr Leben mit verschiedenartigen kulturellen Elementen zu füllen, hilft Ihnen, Ideen für Ihre Arbeit zu finden.

Als ich nach einem Thema für diese Illustration suchte, entstand der Wunsch, etwas sowohl Besonderes als auch Populäres zu kreieren: ein Elfenabenteurer (Abb. 1).



Abbildung 1: Elfenabenteurer: eine von LINEKING exklusiv für dieses CorelDRAW-Tutorial gezeichnete Vektorillustration.

Ursprünglich hatte ich geplant, eine Kriegerin mit einem Schwert zu zeichnen (Abb. 2). Dann wollte ich ein Samurai-Mädchen mit einem Katana zeichnen. Meine Frau Katya diente als Modell für dieses Bild. Schließlich gefiel mir die Idee, eine Bogenschützin auf einem Pferd zu zeichnen, was die Grundlage für das zukünftige Bild bildete. Durch die Weiterentwicklung dieser Idee gelangte ich zum Bild einer auf einem Einhorn reitenden Elfe (Abb. 3).



Abbildung 2: Erste Skizzen










Abbildung 3: Die Skizze einer Elfe auf einem Einhorn

Die Skizze wurde direkt in CorelDRAW mit dem Hilfsmittel **Freihand** gezeichnet. Sie können auch eine Skizze auf Papier zeichnen, in CorelDRAW einscannen und die Skizze dann mithilfe der Vektorisierungsfunktion (klicken Sie dazu auf der Eigenschaftsleiste auf **Bitmap vektorisieren**) in eine Vektorzeichnung umwandeln oder manuell mithilfe eines Stifttablets durchpausen und so

digitalisieren. Beim Skizzieren zeichne ich alles mit der Computermaus, ohne Zeit und Geld für verschiedene Geräte zu verschwenden. Wie Sie auf Abbildung 3 sehen können, wollte ich das Bild ursprünglich dynamischer gestalten, habe mich später jedoch anders entschieden. Ich fand die abschließende Skizze zu aggressiv und schwungvoll. Das war nicht, was ich wollte, sodass ich das Bild beim Zeichnen abschwächen musste. Ich gab dem Einhorn schließlich eine entspanntere Haltung, änderte die Richtung des Windes und verwendete warme Pastellfarben.

Bevorzugte Werkzeuge in CoreDRAW

Abgesehen vom standardmäßigen Hilfsmittel **Auswahl** , dem Hilfsmittel **Interaktive Füllung**  und dem Hilfsmittel **Farbpipette**  verwende ich zur Gestaltung meiner Illustrationen folgende Hilfsmittel: das Hilfsmittel **Freihand** , das Hilfsmittel **Künstlerische Medien** , das Hilfsmittel **Verwischen**  und das Hilfsmittel **Transparenz** .

Mit dem Hilfsmittel **Freihand** erstelle ich Objekte beliebiger Formen, die ich in Ebenen übereinander anordne, um das Aussehen von Pinselstrichen zu erzeugen.

Mit dem Hilfsmittel **Transparenz** können Formen transparent gemacht werden (Abb. 4). Am häufigsten verwende ich elliptische, lineare und gleichmäßige Transparenzen.

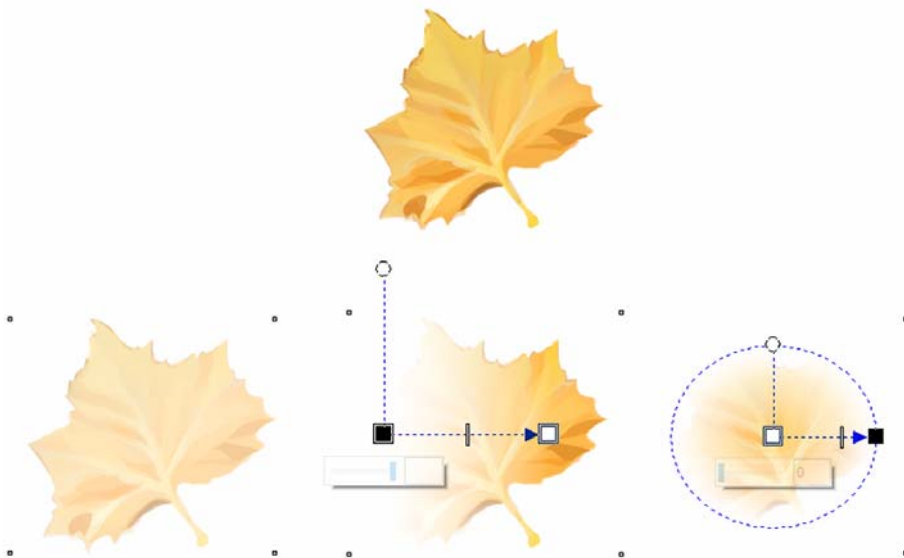


Abbildung 4: Verwendung des Hilfsmittels **Transparenz**

Das Hilfsmittel **Transparenz** kann man zum Beispiel für die Gestaltung des Kleides der Elfe benutzen (Abb. 5). Eine elliptische Farbverlaufstransparenz hilft, Texturalelemente wie die Muster des Kleides in das Bild einzuarbeiten. Mit einer Transparenz, die von der Objektmitte zu den Rändern verläuft, wird ein weicher Unschärfefeffer erzeugt. Lineare Farbverlaufstransparenzen helfen bei der Platzierung der Schatten und Glanzlichter auf dem Kleid. Gleichförmige Transparenz wird

hauptsächlich zur Erzeugung eines Untergrunds benutzt. Farbdichte kann dadurch erzielt werden, dass durchscheinende Objekte übereinander angeordnet werden, womit der Effekt von Pinselstrichen in einer Bitmap nachgeahmt wird.



Abbildung 5: Zur Erzeugung eines Musters auf dem Kleid wurden verschiedene Transparenzeffekte verwendet




Darüber hinaus helfen die Befehle **Verschmelzen** , **Zuschneiden**  und **Schnittmenge**  (im Andockfenster **Formen** oder in der Eigenschaftsleiste, wenn zwei Objekte ausgewählt werden) bei der Arbeit mit dem Muster. Ihr bester Helfer beispielsweise, um helle Fläche wiederzugeben oder Schatten hinzuzufügen, ist der Befehl **Schnittmenge** (Abb. 6). Der Befehl **Verschmelzen** kann dazu benutzt werden, Teile des Muster zu kombinieren, und der Befehl **Zuschneiden**, um Elemente zuzuschneiden, die über Ränder des Bereichs hinausragen, in dem sie sich befinden sollten.



Abbildung 6: Hinzufügen von Glanzlichtern und Schatten

Nicht immer ist das Beschneiden mit dem Befehl **Zuschneiden** die geeignetste Methode zur Bearbeitung der Objektbegrenzungen. Zur Korrektur des Ellbogens der Figur, der zu lang geraten war, benutzte ich das Hilfsmittel **Verwischen** (Abb. 8). Ich wählte für die Größe der Pinselspitze eine großen Radius, da ich nicht zu viel Zeit mit Details verlieren wollte, und habe die Bearbeitung in einem Arbeitsgang ausgeführt.

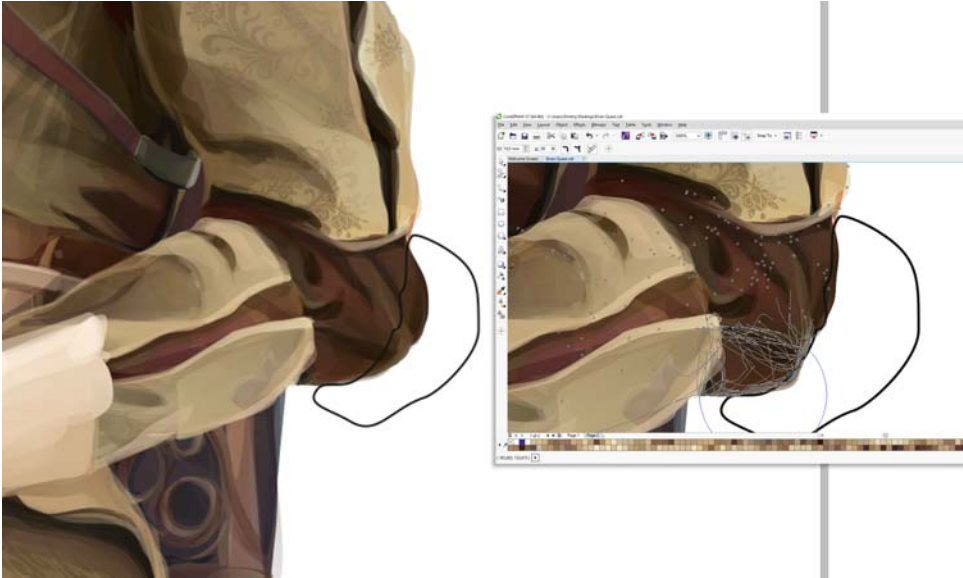


Abbildung 7: Korrektur des Ellbogens unter Verwendung des Hilfsmittels **Verwischen** Die schwarze Linie zeigt an, welcher Bereich bearbeitet wurde.

Arbeitsprozess

Zuerst habe ich mich darauf konzentriert, den Kopf zu zeichnen. Meine Frau Katya hat als Modell für diese Illustration gedient. Ich habe der Figur ihr Gesicht gegeben (Abb. 8). Der erste Schritt bestand darin, die wichtigsten farbigen Flächen auszumalen und diese halbtransparent zu gestalten (Abb. 9). Dann habe ich weitere Formen hinzugefügt.



Abbildung 8: Das Modell für den Kopf

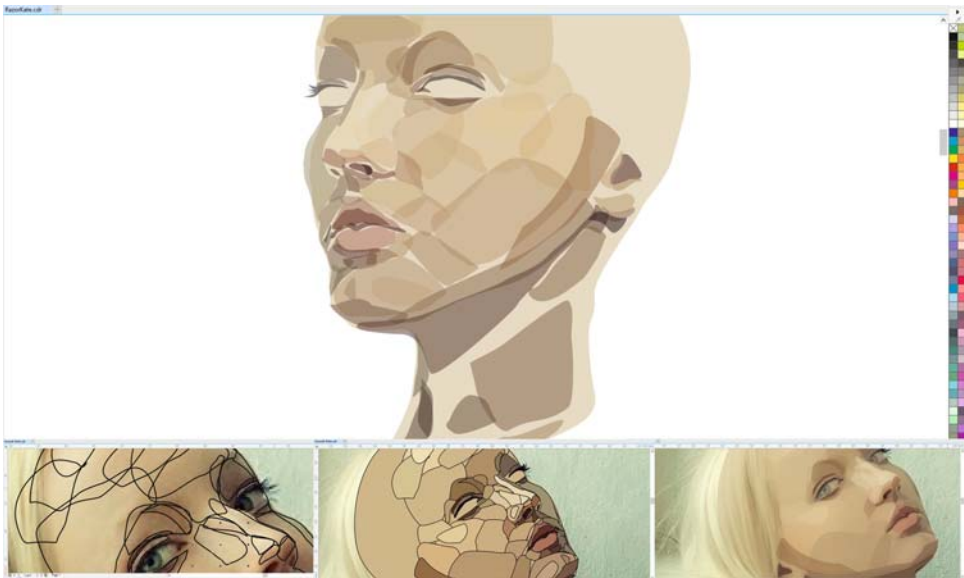


Abbildung 9: Der Kopf wird gezeichnet

Nach der Arbeit am Untergrund begann ich mit der Ausarbeitung der Farbtöne. Dazu habe ich mehrere Gruppen von Formen erstellt, um der Hautfarbe ein natürlicheres Aussehen zu geben und die Farben abzuschwächen.



Abbildung 10: Die Farbtöne werden abgeschwächt, um ein natürlicheres Aussehen zu erzeugen

Als ich das Gesicht beendet hatte, begann ich mit dem Zeichnen des Diadems: der Schmuck, der auf der Stirn der Elfe zu sehen ist und von den Haaren verdeckt wird (Abb. 11).



Abbildung 11: Das Diadem wird gezeichnet

Das Schwierigste bei der Arbeit an einer Illustration ist die Erarbeitung besonderer Elemente wie der Kleider. Ich bin kein Modedesigner. Deshalb suche ich für Bekleidungsstücke Vorlagen wie beispielsweise diese Trachten aus dem Mittelalter, die ich im Internet gefunden habe. Indem ich

einzelne Teile dieser Kleider kombinierte, konnte ich ein einzigartiges, praktisches, sowohl zum Reiten als auch den Nahkampf geeignetes Kleidungsstück kreieren. Wenn Sie etwas zeichnen, das allein Ihrer Vorstellung entsprungen ist, sollten Sie darauf achten, dass Sie in Ihrer Fantasie nicht zu weit gehen. Es ist nicht nötig gepanzerte Bikinis zu zeichnen oder mannshohe Schwerter und Sachen, die in der Wirklichkeit keinen Sinn ergeben oder über die die Leute lachen würden.



Abbildung 12: Gestaltung der Kleidung

Achten Sie immer auf die Details in Ihren Illustrationen. Die Pfeile, das Futteral für den Bogen und der Schwertgriff sind sekundäre Elemente, aber sie sind genau so detailliert ausgearbeitet wie die Hauptfigur (Abb. 13).

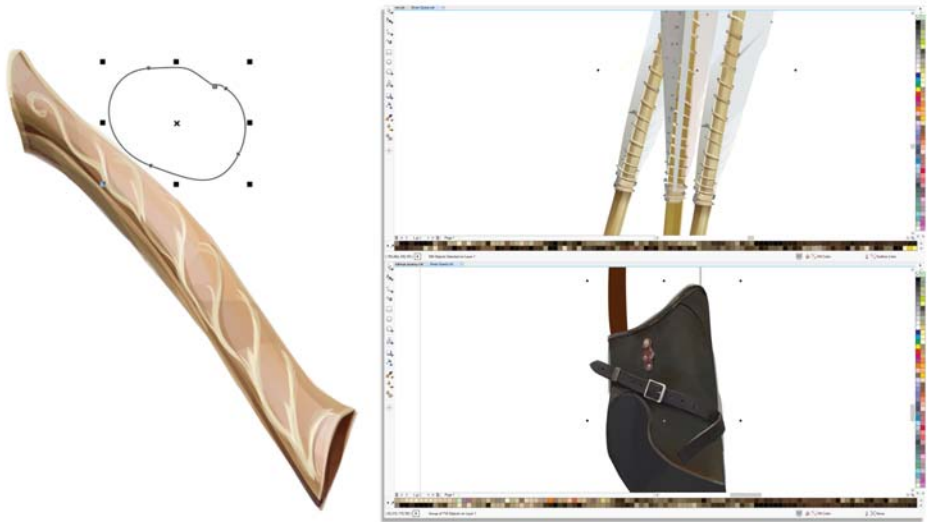


Abbildung 13: Bilddetails

Der kreative Prozess ist sehr kompliziert. Auch wenn Sie die Skizze und die Konzeptzeichnung bereits im Kopf haben, können Sie nicht alles perfekt zeichnen. Die Illustration, die Sie in Ihrem Kopf haben, entwickelt sich während des Zeichnens. Das fertig gezeichnete Einhorn unterscheidet sich in diesem Fall sehr vom ursprünglichen Konzept (Abb. 14).

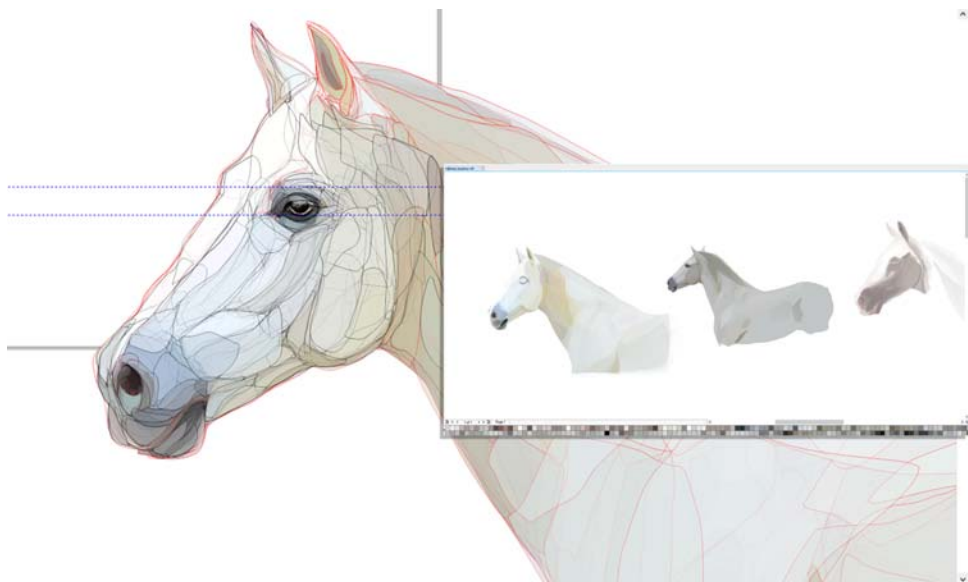


Abbildung 14: Wie sich die Zeichnung des Einhorns entwickelte

Maßgeblich ist hier die Bearbeitung der Haut des Einhorns. Den kurzen Haaren, der Mähne und den Schatten sollte besondere Beachtung geschenkt werden (Abb. 15).



Abbildung 15: Details der Zeichnung des Einhorns

Sobald ich die Arbeit an der Hauptfigur beendet hatte, begann ich mit den dekorativen Elementen und dem Hintergrund. Mein Tipp: Versuchen Sie alle Elemente mit derselben Detailfülle und Technik zu zeichnen. Für die Blumen und Blätter verwendete ich meine Technik der Überlagerung von halbtransparenten Formen (Abb. 16).

Die größte Herausforderung der von mir benutzten Technik besteht darin, die Illusion zu erzeugen, dass das Bild mit einem Malprogramm, nicht einem Vektorprogramm erstellt wurde. Um ein wirklich „lebensechtes“ Bild zu erstellen, das Tiefe hat, sodass die Figuren nicht wie Zeichentrickfiguren aussehen, ist es notwendig, eine Vielzahl von Formen zu verwenden. Um einen realistischen Effekt zu erzeugen, habe ich dieselbe Technik für das Bogenfutteral verwendet (Abb. 17).



Abbildung 16: Blumendetails



Abbildung 17: Es werden mehrere Formen benötigt, um jedes Objekt realistisch zu gestalten.

Zuerst können Sie eine Skizze erstellen, die auf einem Bild aus Ihrer Fantasie oder auf einer Vorlage beruht. Danach können Sie beginnen, Formen zu erstellen, die die Pinselstriche einer Bitmap nachahmen. Dann fügen Sie Ebene um Ebene neue durchscheinende Objekte beliebiger Form ein. Versuchen Sie die Verwendung einfarbiger Objekte ohne Transparenzeffekt zu vermeiden. Zur


Erzielung von Farbdichte benötigen Sie natürlich ein Menge halbtransparenter Formen. Vergessen Sie nicht, dass Sie sich wie bei einem traditionellen Gemälde an die „Regel der Strichrichtung“ halten sollten, um die Illusion eines schräg gehaltenen Pinsels zu erzeugen. Dadurch wirkt Ihr Gemälde mehr wie eine Bitmapgrafik.

Ich verwende diese Technik, um meinen Illustrationen ein lebendigeres und realistischeres Aussehen zu verleihen und damit mit dem Klischee zu brechen, Vektorbilder seien primitiv. Diese Technik ermöglicht es mir, alle Regeln der traditionellen Malerei und der Pinselstriche auf Vektorillustrationen anzuwenden. Es ist die einfachste Methode für Künstler, mit Vektorgrafiken zu arbeiten. Künstler, die diese einzigartige Technik ausprobieren, werden Zeit sparen können, da Sie sich nicht an neue Werkzeuge gewöhnen oder neue Illustrationstechniken oder -methoden finden müssen: Sie können sich auf Ihre eigene Erfahrung mit wirklichen Pinseln stützen. Es handelt sich ohne Zweifel um die schwierigste und zeitaufwändigste Methode, mit Vektorgrafiken zu zeichnen, aber wenn Sie damit erfolgreich sind, werden Sie mit Ihrer Kunst in ganz neue Sphären vorstoßen.

Dieselbe Technik wurde für die Gestaltung des Gesichts benutzt (Abb. 18).



Abbildung 18: Mit der Überlagerung mehrerer Formen kann ein realistisches Gesicht erstellt werden

Der Objekt-Manager (**Fenster ▶ Andockfenster ▶ Objekt-Manager**) hilft Ihnen, wenn Sie zur Erstellung großer und komplexer Illustrationen mit vielen Formen und Objekten arbeiten. Wenn Sie eine Gruppe von Objekten auf einer separaten Ebene ablegen, können Sie diese später viel einfacher bearbeiten oder umpositionieren. Um eine neue Ebene zu erstellen, klicken Sie einfach im Objekt-Manager auf die Schaltfläche **Neue Ebene** . Sie können der Übersichtlichkeit halber den Ebenen einen eigenen Namen geben.

Nachdem ich alle erforderlichen Objekte wie Blätter und Bäume erstellt hatte, setzte ich meine Arbeit mit dem Hintergrund fort. Ich füllte den Hintergrund mit Objekten beliebiger Größe und verwendete die PowerClip-Funktion, um alle Elemente innerhalb der gegebenen Felder unterzubringen.

Die Illustration ist nun fertig (Abb. 20). Wie Sie sehen können, ermöglicht es Ihnen selbst die Verwendung weniger Werkzeuge und Funktionen von CorelDRAW, Ihr Talent und künstlerisches Potenzial zu entfalten.

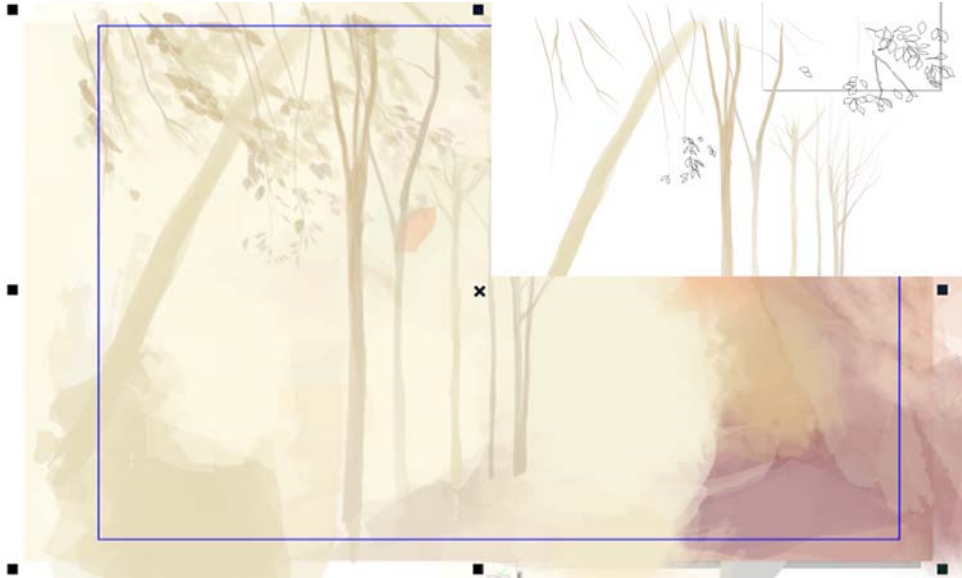


Abbildung 19: Den Hintergrund erstellen



Abbildung 20: Die fertige Illustration

Copyright © 2015 Corel Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Alle Marken und eingetragenen Marken sind Eigentum Ihrer jeweiligen Besitzer.