

アート制作

LINEKING



執筆者の紹介

Dmitry Demidenko (LINEKING) 氏は1986年、ロシアのスパスク・ダリニーで生まれました。幼い頃から絵を描くことに夢中で、いつも気がつけばベクトルグラフィックを描いていました。地方の小さな印刷業者に勤める無名デザイナーでしたが、わずか5年で世界的に有名なアーティストになりました。現在は、多数のCorelDRAWのマスタークラスで教鞭を執りながら、世界にデジタルアートを広めるべくベクトルグラフィックの展示会も開催しています。

LINEKING氏はCorelDRAWマスターとして正式に認定され、ロシアで開催されるCorelの公式プレゼンテーションやイベントに参加しています。またLG、Warner Bros.、その他有名ブランドの作品にもイラストレーターとして携わっています。LINEKING氏はその知名度を活かし、親善大使として、すべての子供たちに健康と教育の権利を与えるという国連の目標を支援し、ロシアでボランティア活動の啓蒙に取り組んでいます。

アート制作

アーティストにとって大きな問題の1つは、イラストのアイデアを見つけることです。そのためには、視野を広げることをおすすめします。本を読み、さまざまな国の映画を観て、たくさんの曲を聴き、日々クリエイティブな活動に没頭しましょう。自分のアートスタイルに合った絵画を見てインスピレーションを受けるなど、美術展を鑑賞するのもいいでしょう。作品の着想につながる、あらゆる文化的な要素で生活を満たしましょう。

このイラストのテーマを考えているとき、すばらしい、しかも好評を博すであろう作品のアイデアを思いつきました。それが「エルフの旅」です(図1)。



図1: エルフの旅: LINEKING氏がこのCorelDRAWチュートリアルのためだけに描いたベクトルイラスト

元々は剣を持った女戦士を描くつもりでした(図2)。その後、刀を持った女サムライというアイデアが湧いてきて、妻のKatyaがこのイメージのモデルになってくれました。最終的に馬に乗った弓術士というアイデアを気に入って、その後のイメージのベースになりました。さらにアイデアを練って、ユニコーンにまたがる女性のエルフのイメージに行き着きました(図3)。



図 2: 最初のスケッチ



図 3: ユニコーンにまたがる女性のエルフのスケッチ

このスケッチは、CorelDRAW のフリーハンド ツールを使って直接描きました。紙の上にスケッチを描き、スキャンして CorelDRAW に取り込み、トレース機能を使ってスケッチをベクトル描画に変換 (プロパティバーの [ビットマップのトレース] をクリック) するか、またはペン タブレットを使って手動でトレースしてデジタル化できます。スケッチするときはい

つもコンピュータのマウスで描いています。さまざまなデバイスを使って時間やお金を無駄にすることはありません。図3のようにもっとダイナミックなイメージにするつもりでしたが、後になって気が変わりました。最終的なスケッチがあまりにアグレッシブかつエネルギーで、私が求めるイメージとは異なっていたので、描きながらもっとソフトにする必要がありました。最終的に、ユニコーンの上でもう少しリラックスさせて風向きを変え、温かみのあるパステルカラーを使いました。

CorelDRAW のツールの環境設定

標準の**選択ツール**、**インタラクティブ塗りつぶしツール**、**カラー スポイト ツール**以外に、**フリーハンドツール**、**アートメディア ツール**、**塗りつけツール**、**透明ツール**を使用してアートワークを作成しています。

フリーハンド ツールを使用して任意の形状のオブジェクトを作り、そのレイヤーを積重ねてブラシストロークのようなタッチを実現しました。

透明ツールで、シェイプを透明にします (図 4)。最もよく使う透明の種類は、楕円形、線形、標準です。

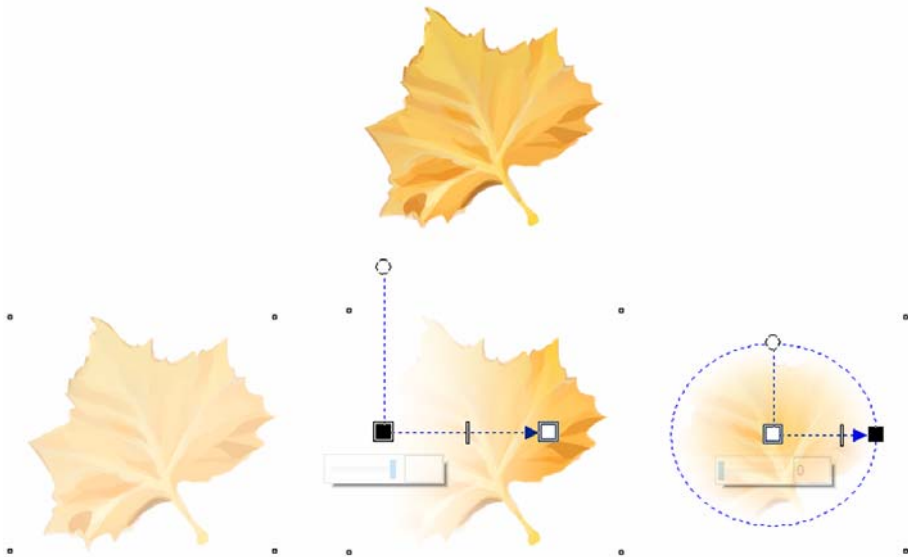


図 4: 透明ツールを使用する

エルフのドレスに**透明ツール**を使用する例を考えてみましょう (図 5)。楕円形透明グラデーションを使用すると、ドレスパターンなどのテクスチャのピクチャ要素にうまく合わせることができます。オブジェクトの中心から端まで透明化することで、ソフトなフェード効果が得られます。線形透明グラデーションは、ドレスに影とハイライトを入れるときに便利です。[標準透明]は、主に土台の作成に使用します。半透明のオブジェクトを重ねることで色

の濃淡を出せませす。このように、ビットマップグラフィックのブラシストロークのような効果が出ます。



図 5: さまざまな透明効果を使用してドレスのパターンを作成




また、[ウェルド] 、[トリム] 、[インターセクション]  コマンドは、パターンを操作するときに便利です。これらのコマンドは、2つのオブジェクトを選択したときに[整形]ドッキングウィンドまたはプロパティバーから使用できます。たとえば、明るいエリアを表現する、または影を追加するには、[インターセクション]コマンドが便利です(図6)。
[ウェルド]はパターンのパーツを組み合わせる際に使用します。[トリム]は、配置するエリアの境界からはみ出た要素を切り抜く際に使用します。



図6: ハイライトと影を追加する

[トリム]コマンドで切り抜いても、編集中のオブジェクトの境界に合わない場合があります。キャラクターの肘が少し長すぎるので修正することにしました。形を作り直すために塗りつけツールを使用します(図7)。ブラシの先のサイズに大きめの半径を選びました。微調整に時間をかけることなく1回の動作で編集したかったからです。

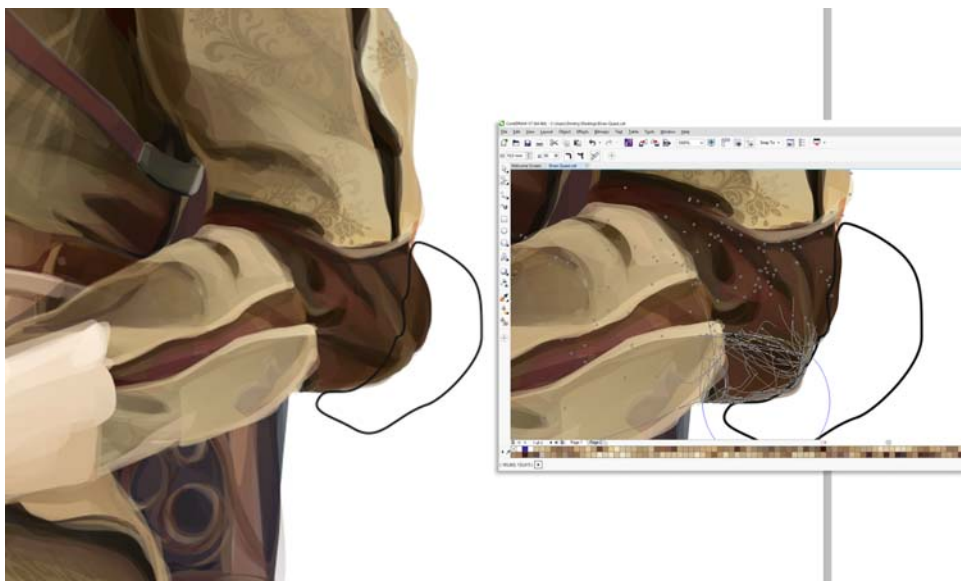


図7: 塗りつけツールを使用して肘の形を修正する。黒い線は編集集中のゾーン。

作業プロセス

まずは頭部の描画に集中します。このイラストのモデルは妻のKatyaで、妻の顔をキャラクターの顔に使いました(図8)。はじめに、主なカラーのゾーンをブロックに分割して半透明にします(図9)。続いて、シェイプをさらに追加します。



図8: 頭部のモデルを使用する

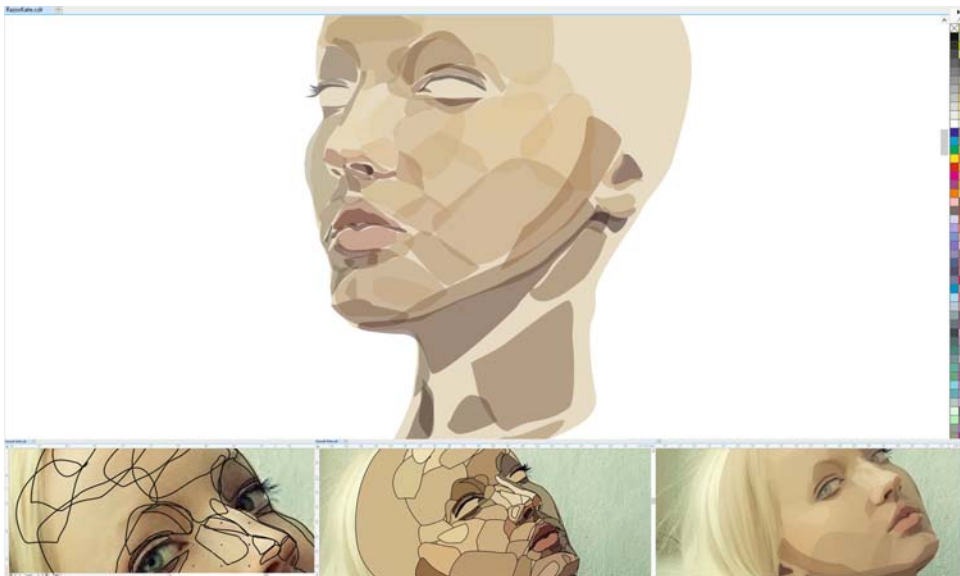


図 9: 頭部を描く

土台ができれば色合いの調整に移り、シェイプのグループをいくつか作成し、肌を自然な色に変えて、色をソフトにします (図 10)。



図 10: 色合いをソフトにして自然に見せる

顔が完成したら、ティアラに取りかかります。エルフの女性の額に宝石を配置して、髪の下に隠れるようにします (図 11)。

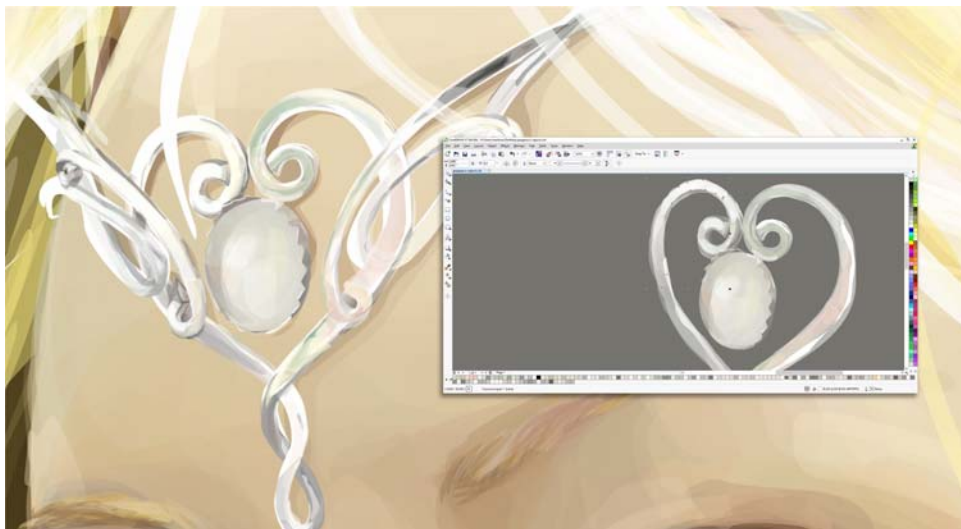


図 11: ティアラを描く

イラストの作業で特に難しいのは、衣服など独自のアイテムを作成することです。ファッションデザイナーではないので、衣服の要素は参考資料を探します。たとえば、インターネットで中世のドレスを検索します。そのような実際のドレスのパーツを組み合わせて、馬の背にまたがって接近戦で闘うのにふさわしい独自かつリアルな衣服を作成できます(図 12)。想像上のアイテムを描くときは、空想にとらわれてリアルさを失わないよう注意が必要です。いつもビキニの装甲で身長ほどもある剣を持たせる必要はありません。そのようなアイテムはあまりにも現実味がなく笑われてしまうかもしれません。



図 12: 衣服を作成する

常にイラストの細部に気を配りましょう。たとえば、矢、弓を入れる袋、剣の柄などはサブ要素ですが、メインキャラクター並みに詳細に描きます(図 13)。

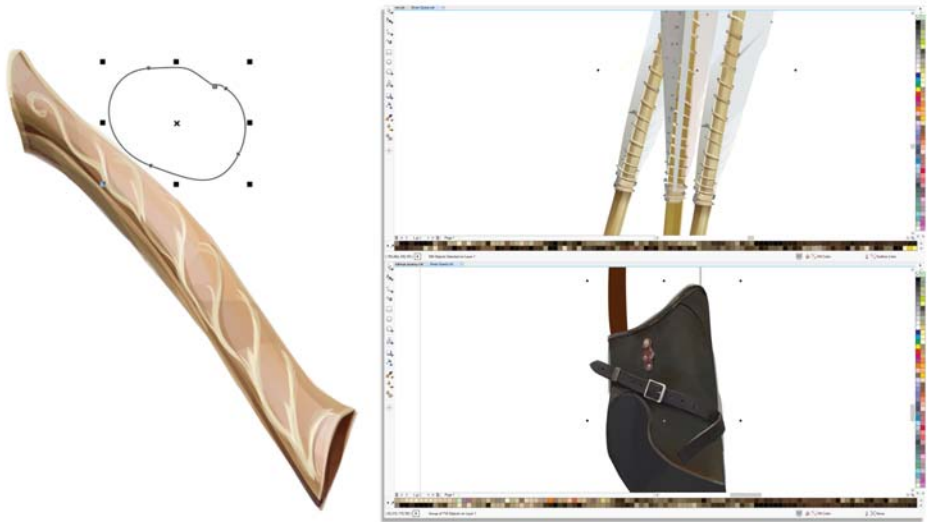


図 13: イメージの細部

創作プロセスは非常に複雑です。頭の中にスケッチやコンセプトがイメージできていても、すべてを完璧に描くことはできません。イラストはイマジネーションから生まれますが、描く過程で常に進化していきます。この例では、完成したユニコーンは元のコンセプトから大きくかけ離れています (図 14)。

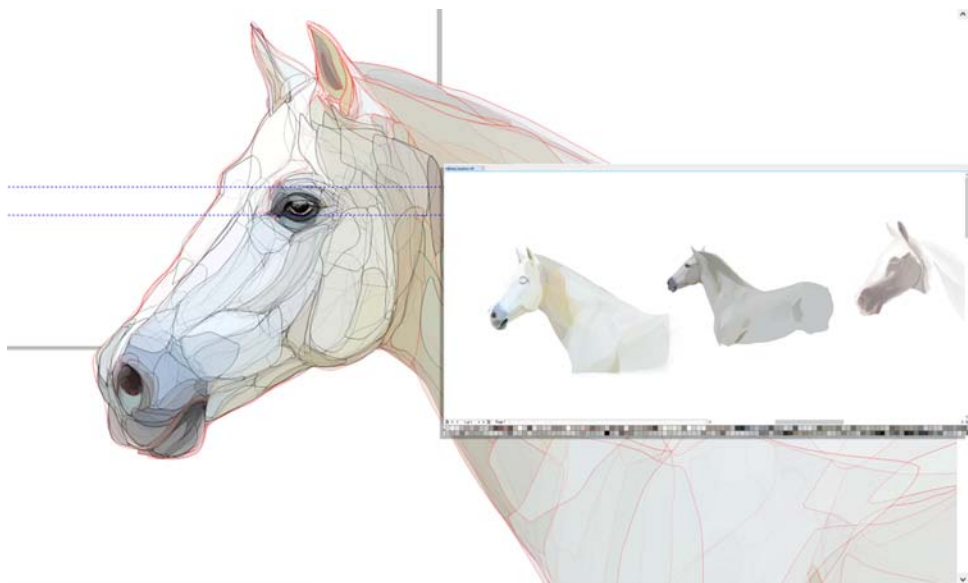


図 14: ユニコーンの描き方の変遷

ここで重要なのは、ユニコーンの皮膚をどうするかです。細い毛、たてがみ、影には特に注意が必要です (図 15)。



図 15: ユニコーンの図の細部

メインキャラクターの作業を終えたらすぐに装飾的な要素とバックグラウンドを描き始めます。個人的には、すべての要素を同じ粒度とテクニックで描くよう努めることをおすすめします。花や葉を描くときは、半透明のシェイプのレイヤーを重ねるテクニックを使用しました (図 16)。

このテクニックで最も難しいのは、ベクトルソフトウェアではなくビットマップエディタで作成されたかのようなイメージを実現することです。本当に「生き生きした」イメージを作成してボリューム感を出すには、アニメのキャラクターのように描くのではなく、多くのシェイプを使用する必要があります。弓を入れる袋と同じテクニックを使用して、リアルな効果を出しました (図 17)。



図 16: 花の細部



図 17: すべてのオブジェクトをリアルに見せるには、複数のシェイプが必要です。

まず、イメージーションを基にスケッチするか、参照情報を参考にします。次に、ビットマップのブラシストロークを模倣するシェイプの作成に取りかかります。レイヤーごとに、任意の形状の新しい半透明オブジェクトを追加します。透明効果を適用していない均一塗りつぶしのオブジェクトは使用しないようにします。色の濃淡を表すには当然、半透明のシェ

イブが多数必要です。従来の絵画のように、特定の角度でブラシを使用したように見せるには、「ストロークの方向のルール」に従う必要があることを忘れないでください。そのすることで、画像がよりビットマップグラフィックに近づきます。

私がこのテクニックを使用するのは、生き生きとしたリアルなイラストを描いて原始的なベクトルイメージに対する偏見を打ち消すためです。このテクニックを使用すれば、ベクトルイラストに従来のペイントとブラシストロークのルールをすべて適用できます。アーティストにとって、ベクトルグラフィックを最も簡単に操作できる方法でもあります。この独自のテクニックでは新しいツールの採用やイラストの新しいテクニックや手法の探求の必要がなく、実際のブラシで作業した自身の経験を活かせるため、アーティストは時間を節約できます。もちろん、これはベクトルグラフィックを描くうえで最も難しく時間のかかるテクニックです。でもこれをマスターできれば、作品のレベルが間違いなく向上します。

同じテクニックを使って、キャラクターの顔を作成しました(図 18)。

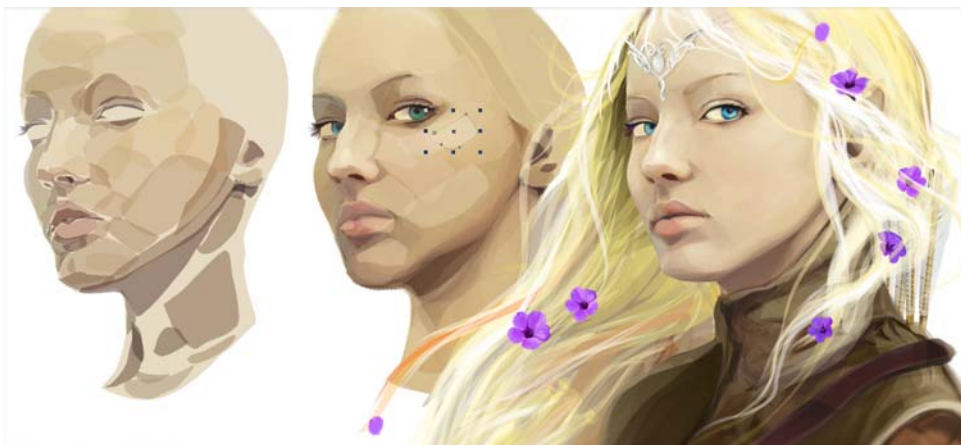



図 18: 複数のシェイプを重ねてリアルな顔を作成する

[オブジェクト マネージャ]([ウィンドウ]▶[ドッキングウィンドウ]▶[オブジェクト マネージャ])は、大きく複雑なイラストを作成するときに、さまざまなシェイプとオブジェクトを操作するのに便利です。オブジェクトのグループを個別のレイヤーに配置すると、後で編集または位置の変更が容易になります。新しいレイヤーを作成するには、[オブジェクト マネージャ]で[新規レイヤー]ボタンをクリックするだけです。移動しやすいように、レイヤーに独自の名前を付けることができます。

葉や樹木など必要なオブジェクトをすべて作成したら、背景に取りかかります(図19)。背景を任意の形状のオブジェクトで埋めて、パワークリップを使用して必要なフィールド内のすべての要素を設定します。

これでイラストが完成しました(図20)。ご覧のとおり、CorelDRAWのわずかなツールと機能だけで、アーティストの才能と芸術的な潜在能力が発揮できます。

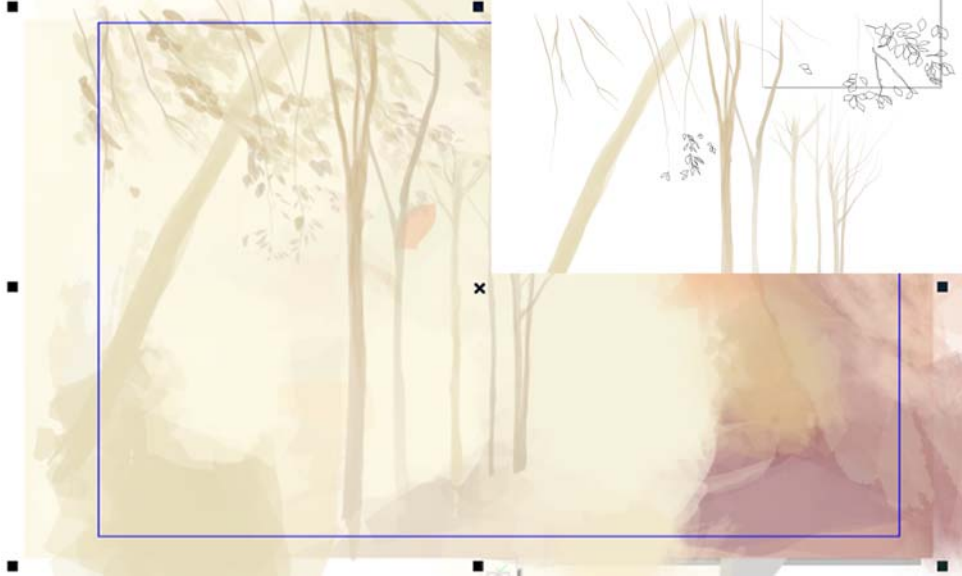


図 19: バックグラウンドを作成する



図 20: 完成したイラスト