

# Kunstwerken creëren

LINEKING



## Over de auteur

Dmitry Demidenko (LINEKING) werd in 1986 in het Russische Spassk-Dalnij geboren. Tekenen fascineert hem al sinds zijn kindertijd, en tegenwoordig werkt hij met vectorafbeeldingen. In amper vijf jaar tijd groeide Demidenko uit van een eenvoudige ontwerper in een klein, provinciaal drukwerkzaakje tot een wereldberoemde kunstenaar. Nu geeft hij talloze masterclasses over CorelDRAW en organiseert hij tentoonstellingen waar vectorafbeeldingen centraal staan, om zo digitale kunst wereldwijd populair te maken. LINEKING is officieel benoemd tot CorelDRAW-master. In die hoedanigheid neemt hij deel aan alle officiële Corel-presentaties en evenementen in Rusland. Ook werkt hij als illustrator samen met LG, Warner Bros. en andere bekende merken. LINEKING is goodwillambassadeur en hij gebruikt zijn bekendheid om de VN-agenda te ondersteunen die probeert het recht dat elk kind op gezondheidszorg en onderwijs heeft te garanderen. Daarnaast probeert hij mensen in Rusland te stimuleren meer aan vrijwilligerswerk te doen.

# Kunstwerken creëren

Een van de grootste problemen voor de kunstenaar is het vinden van een idee voor een illustratie. In dit geval kan het verbreden van uw blik helpen. Ga creatief aan de slag: lees boeken, bekijk buitenlandse films en luister naar meer muziek. Laat u inspireren door naar schilderijen te kijken die aansluiten op uw stijl en bezoek eens een tentoonstelling. Als u dergelijke culturele elementen invoegt in uw leven, krijgt u misschien nieuwe ideeën voor uw werk.

Toen ik op zoek was naar een thema voor deze illustratie, kwam ik op het idee om iets te maken dat niet alleen heel bijzonder was, maar ook nog eens mateloos populair: een elventocht (afbeelding 1).



*Afbeelding 1: Elventocht: een vectorafbeelding, exclusief getekend door LINEKING voor deze CorelDRAW-zelfstudie*

In eerste instantie had ik het idee om een vrouwelijke strijder met een zwaard te tekenen (afbeelding 2). Toen kreeg ik het idee om een samuraimeisje te tekenen met een katana. Mijn vrouw Katya heeft model gestaan voor deze afbeelding. Later liet het idee van een boogschietster op een paard me niet meer los. Het vormde uiteindelijk de basis van de latere afbeelding. Ik werkte het idee verder uit en kwam ten slotte bij de afbeelding van een vrouwelijk elf die op een eenhoorn rijdt (afbeelding 3).



Afbeelding 2: Eerste schetsen










Afbeelding 3: Schets van een vrouwelijke elf op een eenhoorn

Ik heb de schets rechtstreeks in CorelDRAW getekend met behulp van het gereedschap **Freehand**. U kunt natuurlijk ook een schets op papier maken, deze in CorelDRAW inscannen en de schets dan omzetten in een vectortekening met behulp van de traceerfunctie (klik op de eigenschappenbalk op de optie **Trace Bitmap**). Of traceer de tekening handmatig met een pentablet om de tekening

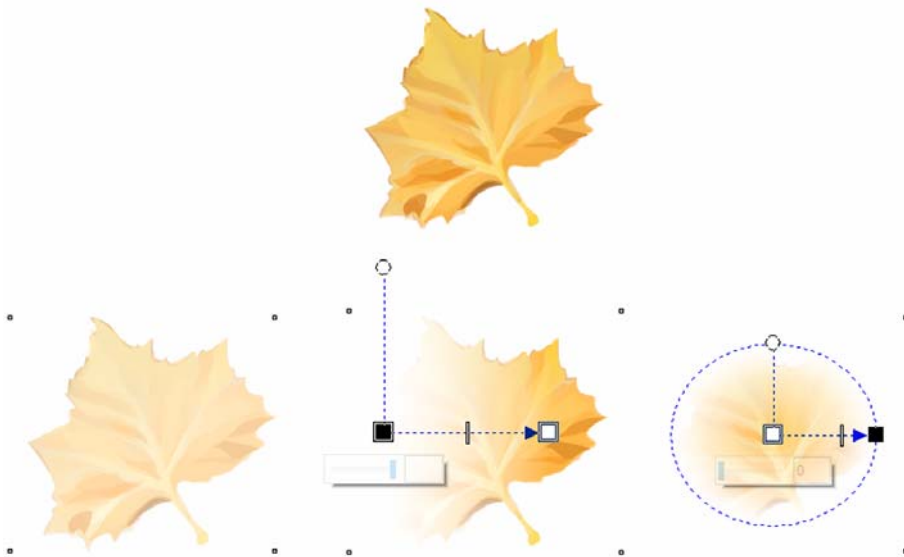
digitaal te maken. Als ik aan het schetsen ben, teken ik alles met de muis van de computer. Zo ben ik geen tijd en geld kwijt aan meerdere apparaten. Zoals u in afbeelding 3 kunt zien, wilde ik de tekening in eerste instantie dynamischer maken, maar ik ben later van gedachten veranderd. Ik vond de laatste schets te agressief en er zat te veel beweging in. Dat was niet wat ik wilde, dus tijdens het tekenproces heb ik de tekening zachter gemaakt. Op het eind gaf ik de eenhoorn een wat relaxtere houding, veranderde ik de windrichting en gebruikte ik warme pasteltinten.

## Voorkeursgereedschappen in CoreDRAW

Naast de standaardgereedschappen **Selectie** , **Interactieve vulling**  en **Kleurenpipet** , gebruik ik voor mijn kunstwerken ook de volgende gereedschappen: **Freehand** , **Artistieke media** , **Uitsmeren**  en **Transparantie** .

Met het gereedschap **Freehand** maak ik objecten met een willekeurige vorm die ik boven elkaar in lagen plaats. Zo lijkt het net of er met een penseel is getekend.

Met het gereedschap **Transparantie** maak ik de vormen transparant (afbeelding 4). De transparanties die ik het meest gebruik zijn elliptisch, lineair en uniform.






Afbeelding 4: Het gereedschap **Transparantie** gebruiken

Bekijk het voorbeeld waarbij het gereedschap **Transparantie** is gebruikt voor de jurk van de elf (afbeelding 5). Een elliptische transparantie met verlooptinten helpt textuurelementen beter in de afbeelding tot zijn recht te laten komen, zoals het patroon van de jurk. Ik heb ook transparantie toegepast op de randen vanaf het midden van het object, voor een zacht vervalgeffect. Met behulp van lineaire verlooptinttransparantie heb ik schaduwen en hoge lichten op de jurk aangebracht. Uniforme transparantie wordt vooral gebruikt om een basislaag te creëren. U kunt

de dichtheid van een kleur verkrijgen door doorzichtige objecten boven elkaar te plaatsen. Dit bootst het effect van penseelstreken in bitmapafbeeldingen na.



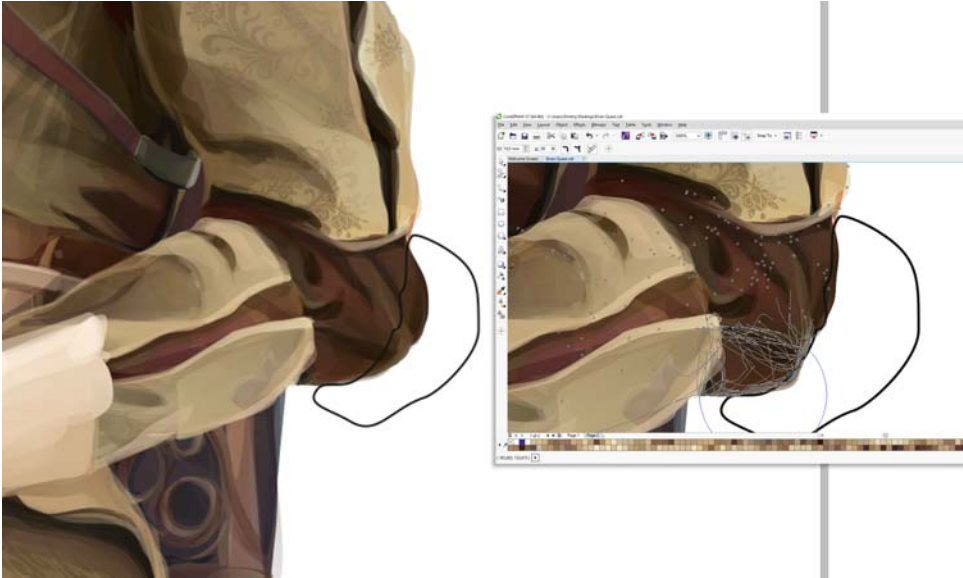
Afbeelding 5: Hier worden verschillende transparante effecten gebruikt om het patroon op de jurk te maken

Verder zijn de opdrachten **Lassen** , **Uitknippen**  en **Kruizen**  (beschikbaar via het koppelvenster **Vormen** of op de eigenschappenbalk als u twee voorwerpen selecteren) nuttig als u het patroon ontwerpt. Als u bijvoorbeeld heldere gebieden wilt benadrukken of schaduw wilt toevoegen, kunt u het beste de opdracht **Kruizen** gebruiken (afbeelding 6). U kunt **Lassen** gebruiken om delen van het patroon samen te voegen en **Uitknippen** om elementen weg te halen die buiten de omtrek vallen van het gebied waarin ze zich moeten bevinden.



*Afbeelding 6: Hoge lichten en schaduwen toevoegen*

Elementen weghalen met de opdracht **Uitknippen** is niet altijd de beste optie als u de omtrek van voorwerpen bewerkt. Toen ik de te lange elleboog van mijn figuur wilde bijwerken, heb ik het gereedschap **Uitsmeren** gebruikt om de vorm van de elleboog te veranderen (afbeelding 7). Ik heb een grote straal gekozen voor de puntgrootte van het penseel, omdat niet te veel tijd wilde besteden aan het verfijnen. Ik heb de hele elleboog in één beweging bewerkt.



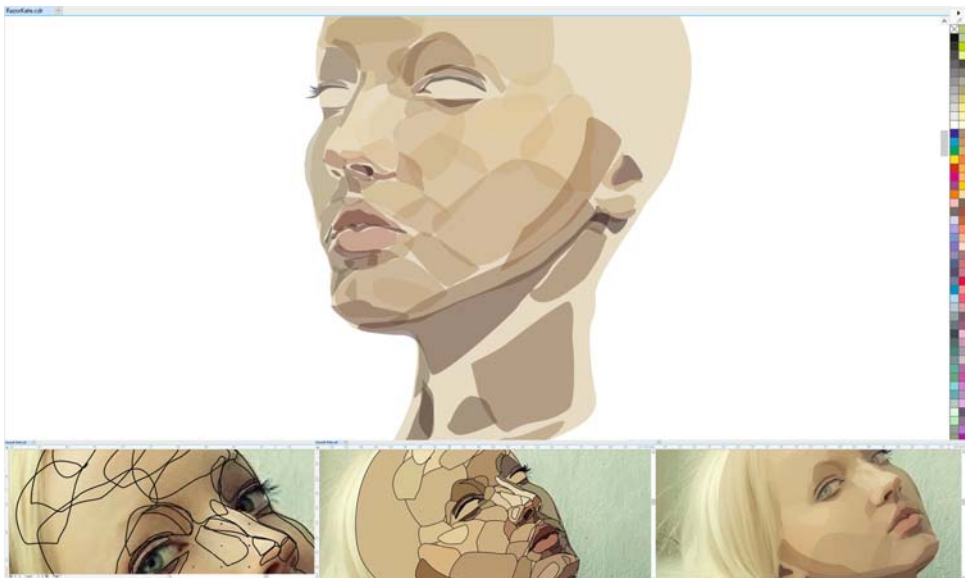
Afbeelding 7: De vorm van de elleboog aanpassen met het gereedschap **Uitsmeren**. De zwarte lijn geeft de bewerkingszone aan.

## Het werkproces

Ik heb me eerst op het hoofd gefocust. Mijn vrouw Katya was het model voor deze illustratie, dus ik heb haar hoofd voor mijn figuur gebruikt (afbeelding 8). Eerst heb ik de belangrijkste kleurzones afgebakend en ze half-transparant gemaakt (afbeelding 9). Daarna heb ik meer vormen toegevoegd.



Afbeelding 8: Een model voor het hoofd gebruiken



Afbeelding 9: Het hoofd tekenen

Toen ik klaar was met de grondlaag ben ik de kleurtinten gaan verfijnen. Ik maakte verschillende groepen met vormen zodat de kleur van de huid natuurlijker werd. Ook heb ik de kleuren zachter gemaakt (afbeelding 10).





*Afbeelding 10: De kleurtinten zachter maken voor een natuurlijker uiterlijk*

Toen ik klaar was met het gezicht ben ik de kroon gaan tekenen. Dit is het sieraad dat de elf op haar voorhoofd, verborgen onder haar haren, draagt (afbeelding 11).



*Afbeelding 11: De kroon tekenen*

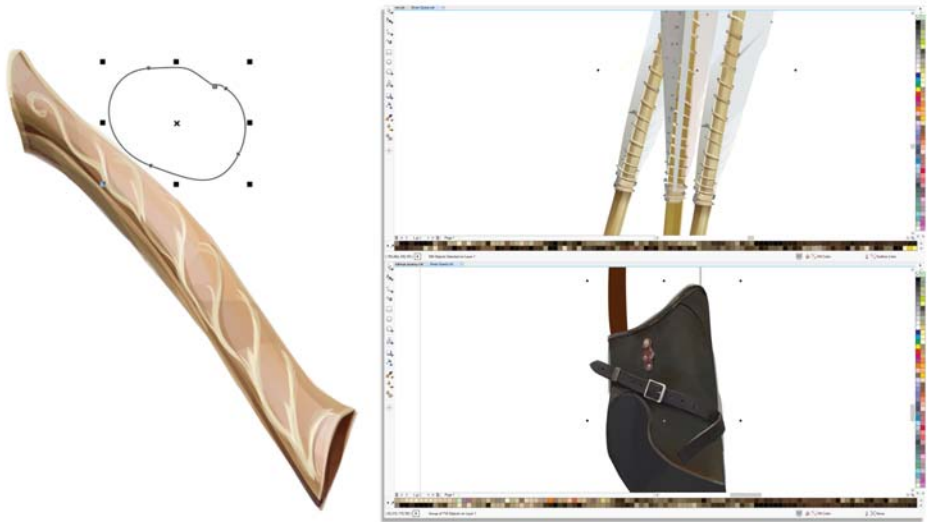
Het grootste probleem bij illustraties is het ontwikkelen van unieke onderdelen zoals kleding. Ik ben geen mode-ontwerper, dus ik zoek voor het ontwerpen van kledingelementen altijd voorbeelden. Voor deze illustratie vond ik bijvoorbeeld middeleeuwse jurken op internet. Door onderdelen van

die echte jurken te combineren, kon ik unieke en praktische kleding ontwerpen die past bij iemand die paardrijdt en aan gevechten deelneemt (afbeelding 12). Als u items tekent vanuit uw fantasie, moet u ervoor oppassen dat u daar niet te ver in gaat. Het is echt niet nodig om een zwaar pantserbikini of manshoge zwaarden te tekenen of lachwekkende elementen die nergens op slaan.



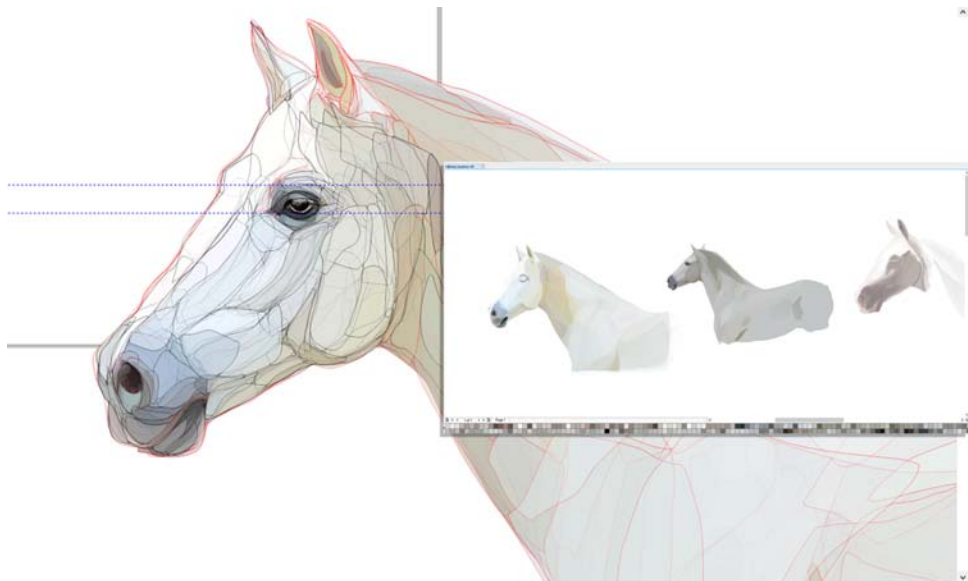
*Afbeelding 12: De kleding tekenen*

Besteed altijd voldoende aandacht aan details in uw illustraties. De pijlen, de draagzak voor de boog en het handvat van het zwaard zijn bijvoorbeeld secundaire elementen, maar ze zijn wel net zo gedetailleerd als de hoofdfiguur (afbeelding 13).



Afbeelding 13: Details van de afbeelding

Het creatieve proces is behoorlijk gecompliceerd. Zelfs als u een schets en concepttekeningen in gedachten hebt, is het onmogelijk om alles tot in perfectie te tekenen. De illustratie die u in uw hoofd had, ontwikkelt zich altijd gedurende het tekenproces. In mijn geval is de uiteindelijke tekening van de eenhoorn totaal anders dan wat ik in eerste instantie had bedacht (afbeelding 14).



Afbeelding 14: De ontwikkeling van de eenhoorn

De huid van de eenhoorn is hierbij het belangrijkste. Ik moest met name veel aandacht besteden aan de fijne haartjes, de manen en de schaduwen (afbeelding 15).



*Afbeelding 15: Details in de tekening van de eenhoorn*

Toen ik klaar was met de hoofdfiguur ben ik aan de decoratieve elementen en de achtergrond begonnen. Mijn persoonlijke advies: probeer alle elementen met evenveel details en dezelfde techniek te tekenen. Voor het tekenen van de bloemen en bladeren heb ik mijn speciale techniek gebruikt waarbij ik half-transparante vormen in lagen over elkaar heen plaats (afbeelding 16).

De grootste uitdaging bij deze techniek is dat de grondvorm van de illustratie in een bewerkingsprogramma op basis van bitmaps is gemaakt, niet in vectorsoftware. Het is belangrijk om veel vormen te gebruiken om een afbeelding echt tot leven te laten komen en om volume toe te voegen, anders lijkt de tekening te veel op een tekenfilmfiguurtje. Voor de tas voor de pijl en boog heb ik dezelfde techniek gebruikt om een realistisch effect te krijgen (afbeelding 17).



*Afbeelding 16: Details van de bloemen*



*Afbeelding 17: Er zijn meerdere vormen nodig om elk object realistisch te laten zijn.*

Eerst kunt u vanuit uw fantasie of aan de hand van een voorbeeld een schets maken. Daarna kunt u vormen gaan maken die de penseelstreken van een bitmap nabootsen. Vervolgens voegt u, laag voor laag, nieuwe doorzichtige voorwerpen toe. De vormen maken daarbij niet uit. Probeer geen ondoorzichtige voorwerpen zonder een transparant effect te gebruiken. Natuurlijk hebt u veel half-


transparante vormen nodig om kleurdichtheid te krijgen. Onthoud dat u, net als bij traditioneel schilderen, "de regel van de richting van de penseelstreek" moet volgen, zodat het lijkt of de penseel in een hoek op het canvas is gezet. Uw afbeelding zal er op die manier meer als een bitmapafbeelding uitzien.

Ik gebruik zelf deze techniek om mijn illustratie er levendiger en realistischer uit te zien. Ik wil daarmee het stereotiepe beeld doorbreken dat vectorafbeeldingen er zo primitief uitzien. Door deze techniek te gebruiken kunt u alle regels van traditioneel schilderwerk en penseelstreken op een vectorafbeelding toepassen. Dit is voor kunstenaars de eenvoudigste manier om met vectorafbeeldingen te werken. Het scheelt kunstenaars die deze techniek gaan proberen veel tijd, omdat ze zich geen nieuwe gereedschappen eigen hoeven te maken of nieuwe technieken en illustratiemethoden hoeven te zoeken: ze kunnen gewoon uit hun eigen ervaring met gewone penselen putten. Dit is natuurlijk wel de moeilijkste en meest tijdrovende techniek om vectorafbeeldingen te tekenen, maar als u deze techniek eenmaal onder de knie hebt, tilt u uw kunstwerken echt naar een hoger niveau.

Voor het gezicht van mijn figuur heb ik dezelfde techniek gebruikt (afbeelding 18).



Afbeelding 18: Meerdere vormen overlappen om een realistischer gezicht te tekenen

Als u een groot aantal vormen en voorwerpen gebruikt om grote en complexe illustraties te maken, kunt u Voorwerpbeheer (**Venster ▶ Koppelvensters ▶ Voorwerpbeheer**) gebruiken. Als u een groep voorwerpen op hun eigen laag plaatst, kunt u deze later veel eenvoudiger bewerken of verplaatsen. Klik op de knop **Nieuwe laag**  in Voorwerpbeheer om een nieuwe laag te maken. U kunt de lagen zelf een naam geven, zodat u er gemakkelijker in kunt navigeren.

Nadat ik alle benodigde voorwerpen zoals bladeren en bomen had gemaakt, ging ik verder met de achtergrond (afbeelding 19). Op de achtergrond heb ik een aantal voorwerpen met een willekeurige vorm getekend. Ik heb PowerClip gebruikt om alle elementen in de vereiste velden te plaatsen.

De illustratie is nu klaar (afbeelding 20). Zoals u kunt zien, kunt u al met maar een paar gereedschappen en functies van CorelDRAW uw talent en artistieke mogelijkheden de vrije loop laten.



*Afbeelding 19: De achtergrond maken*



*Afbeelding 20: De uiteindelijke illustratie*

Copyright © 2015 Corel Corporation. Alle rechten voorbehouden. Alle handelsmerken of geregistreerde handelsmerken zijn eigendom van hun respectievelijke eigenaars.