

# Tworzenie prac artystycznych

LINEKING



## O autorze

Dmitrij Diemidenko (LINEKING) urodził się w 1986 r. w mieście Spassk-Dalnij w Rosji. Od dzieciństwa fascynował się rysowaniem i obecnie zajmuje się grafiką wektorową. W ciągu zaledwie pięciu lat przeszedł drogę od zwykłego projektanta w małej prowincjonalnej firmie poligraficznej do światowej sławy artysty — obecnie prowadzi wiele zaawansowanych kursów na temat programu CorelDRAW i organizuje wystawy grafiki wektorowej popularyzujące sztukę cyfrową na świecie. LINEKING ma oficjalny tytuł Mistrza CorelDRAW i uczestniczy we wszystkich oficjalnych prezentacjach i wydarzeniach firmy Corel w Rosji. Dmitrij współpracuje także z firmami LG, Warner Bros. i innymi znanymi markami jako ilustrator. LINEKING jako Ambasador Dobrej Woli wykorzystuje swoją sławę do wspierania programu Organizacji Narodów Zjednoczonych, aby zapewnić każdemu dziecku prawo do zdrowia i edukacji. Działa także na rzecz aktywizacji działalności charytatywnej w Federacji Rosyjskiej.

# Tworzenie prac artystycznych

Jednym z głównych problemów artysty jest znalezienie pomysłu na ilustrację. W takim przypadku pomocą może służyć poszerzenie perspektywy. Wypełnij swoje życie działaniami twórczymi: czytaj książki, oglądaj filmy z różnych krajów i słuchaj więcej muzyki. Szukaj inspiracji, oglądając obrazy zgodne z Twoim stylem artystycznym i odwiedzając wystawy. Wypełnienie życia różnego rodzaju aspektami kultury pomoże Ci znaleźć pomysły na własne prace.

Szukając motywu dla tej ilustracji, wpadłem na pomysł nawiązania do czegoś niezwykłego, a zarazem popularnego: misji poszukiwawczych znanych z literatury fantasy (Rysunek 1).



*Rysunek 1: Misja poszukiwawcza: ilustracja wektorowa wykonana przez LINEKING specjalnie dla samouczka CorelDRAW*

Początkowo zamierzałem narysować wojowniczkę z mieczem (Rysunek 2). Później wpadłem na pomysł przedstawienia samurajki z kataną — do tego obrazu pozowała mi moja żona Katia. Na koniec spodobała mi się idea łucznika na koniu, który stał się podstawą przyszłego obrazu. Rozwijając ten pomysł, dotarłem do obrazu elfki dosiadającej jednorożca (Rysunek 3).



*Rysunek 2: Szkice początkowe*










*Rysunek 3: Szkic elfki na jednorożcu*

Szkic został narysowany bezpośrednio w programie CorelDRAW przy użyciu narzędzia **Rysunek odręczny**. Można także narysować szkic na papierze, zeskanować go do programu CorelDRAW, a następnie przekształcić na rysunek wektorowy, korzystając z funkcji trasowania (przycisk **Trasuj mapę bitową** na pasku właściwości), lub wykonać trasowanie ręcznie przy

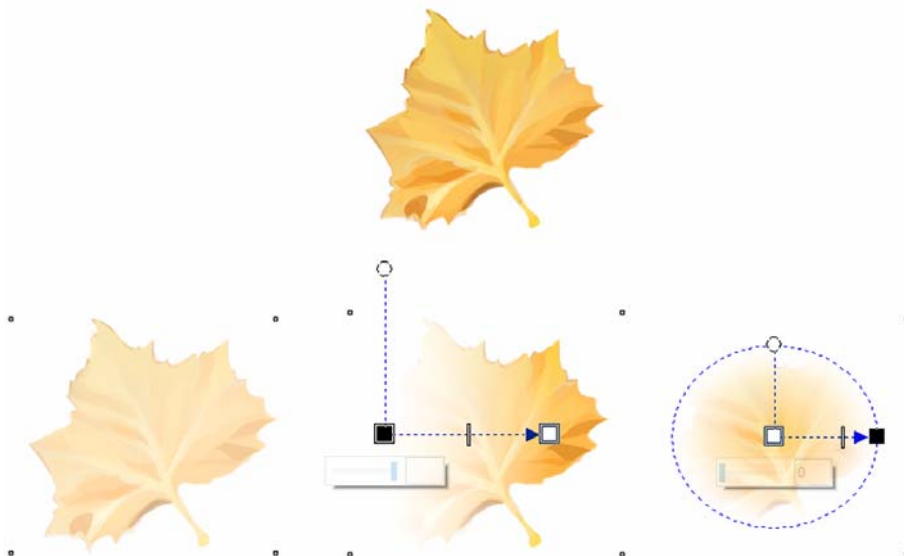
użyciu tabletu piórkowego, aby zamienić go na format cyfrowy. Podczas szkicowania wykonuję wszystkie rysunki myszą, dzięki czemu nie tracę czasu ani pieniędzy na różne urządzenia. Jak widać na Rysunku 3, początkowo zamierzałem nadać obrazowi więcej dynamizmu, ale później zmieniłem zdanie. Stwierdziłem, że ostateczny szkic jest zbyt agresywny i energetyczny, a nie taki był mój zamiar, a więc w procesie rysowania musiałem go zmiękczyć. Ostatecznie zmieniłem pozę jednorożca na bardziej rozluźnioną, zmodyfikowałem kierunek wiatru i użyłem ciepłych pastelowych kolorów.

## Preferencje narzędzi w programie CoreIDRAW

Poza standardowymi narzędziami **Wskaźnik** , **Wypełnienie interakcyjne**  i **Pipeta kolorów**  do tworzenia swoich prac używam następujących narzędzi: **Rysunek odręczny** , **Środki artystyczne** , **Smużenie**  i **Przezroczystość** .

Przy użyciu narzędzia **Rysunek odręczny** tworzę obiekty dowolnego kształtu, które układam na sobie warstwami, aby uzyskać efekt pociągnięć pędzlem.

Dzięki narzędziu **Przezroczystość** obiekty stają się przezroczyste (Rysunek 4). Rodzaje przezroczystości, których używam najczęściej, to eliptyczna, liniowa i jednolita.






Rysunek 4: Korzystanie z narzędzia **Przezroczystość**

Rozważmy przykład wykorzystania narzędzia **Przezroczystość** w sukni elfki (Rysunek 5). Eliptyczna przezroczystość tonalna pozwala na lepsze dopasowanie do obrazu elementów tekstury, np. wzoru na sukni. Przezroczystość jest stosowana do krawędzi obrazu od środka obiektu, aby uzyskać efekt miękkiego rozmycia. Liniowa przezroczystość tonalna pomaga w rozmieszczaniu cieni i światła na sukni. Przezroczystość jednolita jest używana głównie do

tworzenia podstawy. Można uzyskać gęstość koloru, umieszczając półprzezroczyste obiekty jeden na drugim, co imituje efekt pociągnięć pędzla w grafikach bitmapowych.



*Rysunek 5: Korzystanie z różnych efektów przezroczystości w celu uzyskania wzoru na sukni*

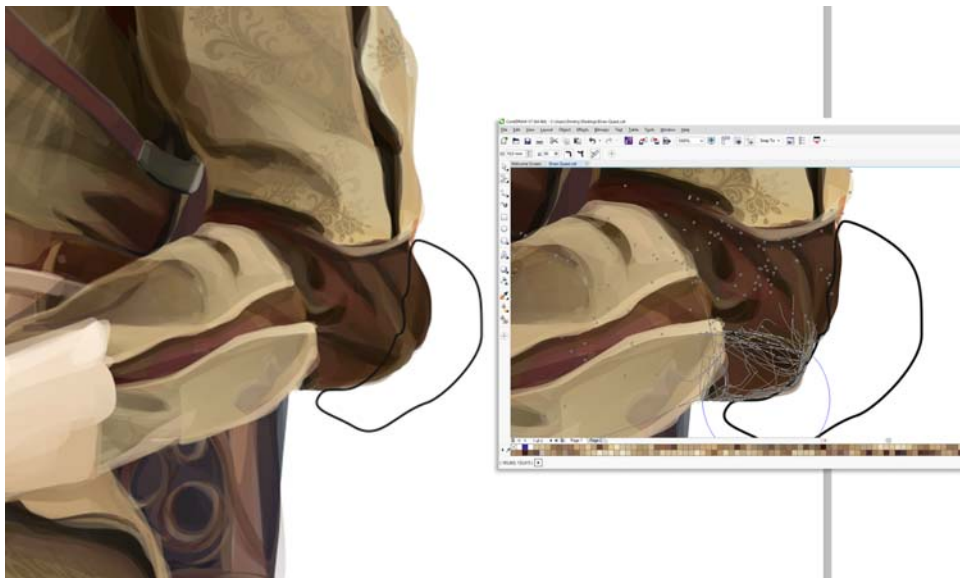
W pracy nad wzorem wykorzystałem także polecenia **Zespawaj** , **Przytnij**  i **Wyznacz część wspólną**  (dostępne w oknie dokowanym **Kształtowanie** lub na pasku narzędzi po wybraniu dwóch obiektów). Na przykład, jeśli chcesz przedstawić jasne obszary lub dodać cienie, najlepiej skorzystać z narzędzia **Wyznacz część wspólną** (Rysunek 6). Polecenia **Zespawaj** można użyć do połączenia części wzoru, a polecenia **Przytnij** do wykadrowania elementów wystających poza obramowania obszaru, w którym powinny się znajdować.



*Rysunek 6: Dodawanie świateł i cieni*

Kadrowanie przy użyciu polecenia **Przytnij** nie zawsze jest odpowiednie w przypadku edytowania granic obiektu. Gdy postanowiłem skorygować łokieć postaci, który był za długi, do zmiany jego kształtu użyłem narzędzia **Smużenie** (Rysunek 7). Wybrałem duży promień dla wielkości końcówki, ponieważ nie chciałem poświęcać zbyt dużo czasu na drobne poprawki, i wykonałem modyfikację jednym ruchem.





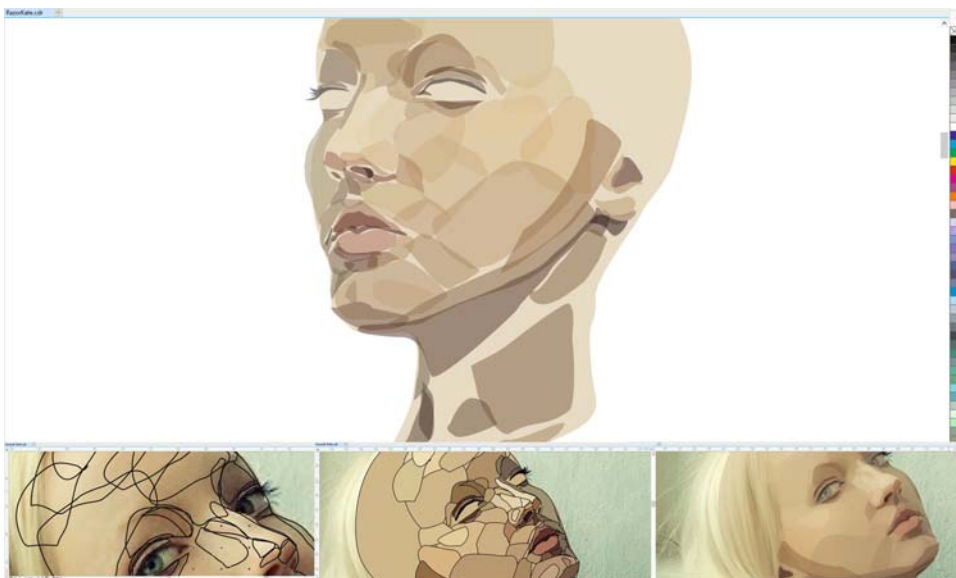
Rysunek 7: Korzystanie z narzędzia **Smużenie** do zmiany kształtu łokcia. Czarne linie oznaczają strefę edytowania.

## Proces pracy

Najpierw skupiłem się na narysowaniu głowy. Do ilustracji pozowała mi moja żona Katia, dlatego nadałem postaci jej twarz (Rysunek 8). Pierwszym krokiem było zablokowanie stref głównych kolorów i zamianę ich na półprzezroczyste (Rysunek 9). Następnie kontynuowałem pracę, dodając kolejne kształty.



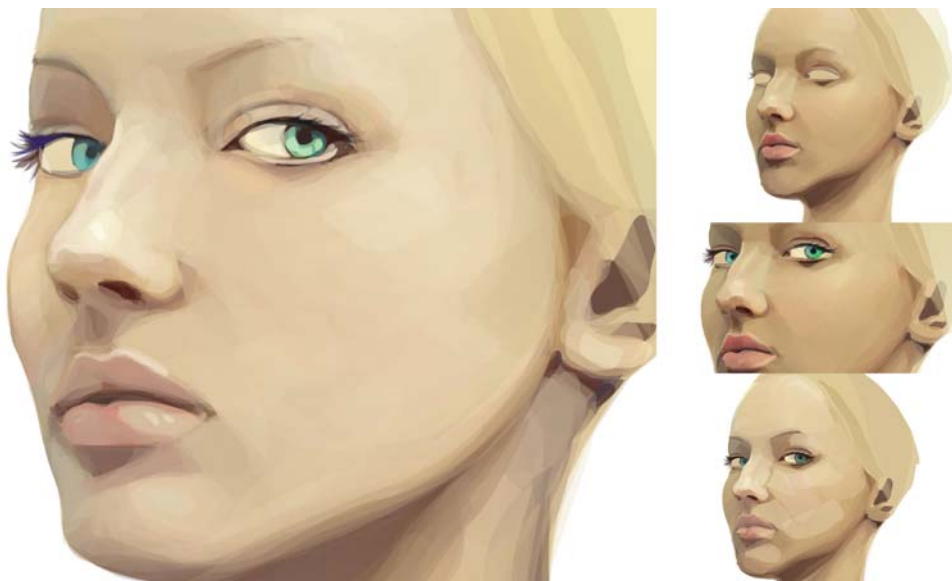
*Rysunek 8: Rysowanie głowy z modelu*



*Rysunek 9: Rysowanie głowy*

Po zakończeniu podstawy zacząłem dopracowywać odcienie kolorów, tworząc kilka grup kształtów, aby uzyskać bardziej naturalną barwę skóry i zmiękczyć kolory (Rysunek 10).





*Rysunek 10: Zmiękczenie odcieni kolorów, aby uzyskać naturalniejszy wygląd*

Kiedy skończyłem twarz, zająłem się diademem — ozdobą znajdującą się na czole elfki i ukrytą pod jej włosami (Rysunek 11).



*Rysunek 11: Rysowanie diademu*

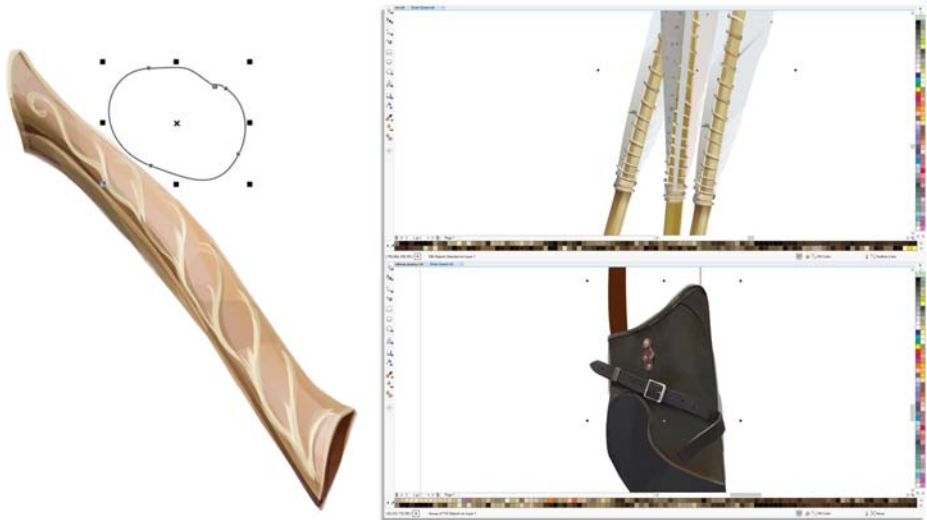
Głównym problemem podczas pracy nad ilustracją jest opracowanie unikatowych elementów, takich jak ubrania. Nie jestem projektantem mody, dlatego podczas rysowania ubrań korzystam ze źródeł, na przykład sukni średniowiecznych, które wyszukuję w Internecie. Łącząc części

tych prawdziwych sukni, mogą stworzyć unikatowy i praktyczny strój, odpowiedni do jazdy konnej i walki w bliskim kontakcie (Rysunek 12). Podczas rysowania ubrań z wyobraźni nie należy zbyt popuszczać wodzy fantazji. Nie trzeba rysować pancernych bikini, mieczy o długości równej człowiekowi ani sprzętu, który w rzeczywistości nie ma sensu lub wywoła śmiech odbiorców.



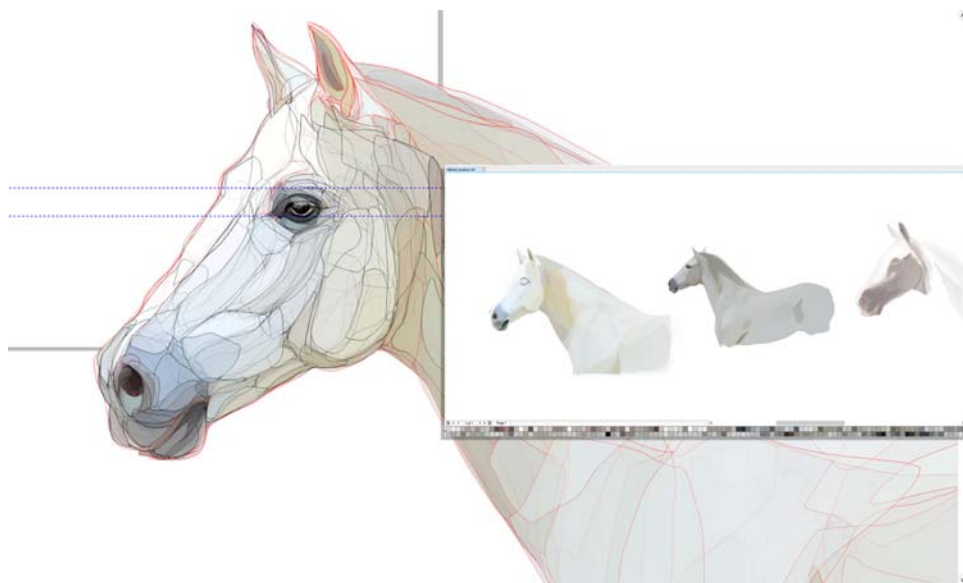
*Rysunek 12: Tworzenie ubrań*

W ilustracjach zawsze dbaj o szczegóły. Na przykład strzały, kołczan i pochwa miecza to elementy drugorzędne, ale przedstawiłem je z taką samą dbałością o szczegóły jak główną postać (Rysunek 13).



Rysunek 13: Szczegóły obrazu

Proces twórczy jest bardzo skomplikowany. Nawet jeśli masz w głowie szkic i rysunek koncepcyjny, nie jesteś w stanie narysować wszystkiego idealnie. Ilustracja będąca owocem wyobraźni zawsze ewoluje w procesie rysowania. W tym przypadku ostateczny rysunek jednorożca bardzo zmienił się w porównaniu z pierwotnym pomysłem (Rysunek 14).



Rysunek 14: Ewolucja rysunku jednorożca

Ważnym elementem w tym przypadku była praca nad skórą jednorożca. Musiałem zwrócić szczególną uwagę na drobne włoski, grzywę i cienie (Rysunek 15).



*Rysunek 15: Szczegóły w rysunku jednorożca*

Jak tylko skończyłem pracę nad główną postacią, zacząłem rysować elementy dekoracyjne i tło. Moja osobista rada — spróbuj narysować wszystkie elementy na tym samym poziomie szczegółowości i w tej samej technice. Podczas rysowania kwiatów i liści zastosowałem znaną technikę nakładania warstwami półprzezroczystych kształtów (Rysunek 16).

Największym problemem było uzyskanie wrażenia, że obraz został utworzony w edytorze map bitowych, nie w programie do grafiki wektorowej. Aby stworzyć naprawdę „żywą” ilustrację i dodać postaci objętości, aby nie przypominała bohatera kreskówki, konieczne było użycie dużej liczby obrazów. Zastosowałem tę samą technikę w przypadku kołczanu, co pozwoliło uzyskać realistyczny efekt (Rysunek 17).



Rysunek 16: Szczegóły kwiatu



Rysunek 17: Aby uzyskać wysoki realizm obiektów, konieczne jest wiele kształtów.

Najpierw wykonuje się szkic oparty na wyobraźni lub wzorowany na materiałach referencyjnych, a następnie zaczyna tworzyć kształty naśladujące pociągnięcia pędzla mapy bitowej. Następnie warstwa po warstwie dodaje się kolejne półprzezroczyste obiekty dowolnego kształtu. Postaraj się unikać obiektów z wypełnieniem jednolitym bez efektu




przezroczystości. Oczywiście, aby uzyskać odpowiednią gęstość koloru, potrzebnych jest bardzo wiele półprzezroczystych obiektów. Nie zapominaj, że — podobnie jak w przypadku tradycyjnego obrazu — warto kierować się „regułą kierunku pociągnięcia pędzlem”, aby osiągnąć efekt ustawiania pędzla pod odpowiednim kątem. Dzięki temu Twój obraz będzie bardziej przypominać grafikę bitmapową.

Stosuję tę technikę, aby moje ilustracje wyglądały na bardziej żywe i realistyczne, przełamując stereotyp „prymitywizmu” obrazów wektorowych. Technika ta pozwala zastosować do ilustracji wektorowych wszystkie zasady tradycyjnego malarstwa i pociągnięć pędzla, a dla artystów jest najłatwiejszą metodą pracy z obrazami wektorowymi. Twórcy, którzy próbują tej techniki, oszczędzą czas, ponieważ nie będą musieli dostosowywać się do nowych narzędzi ani szukać nowych technik i metod ilustrowania — mogą wykorzystać własne doświadczenia z pracy z prawdziwymi pędzlami. Jest to oczywiście najtrudniejsza i najbardziej czasochłonna technika rysowania obrazów wektorowych, ale jeśli ją opanujesz, Twoja praca znajdzie się na nowym poziomie mistrzostwa.

Ta sama technika została wykorzystana do stworzenia twarzy postaci (Rysunek 18).



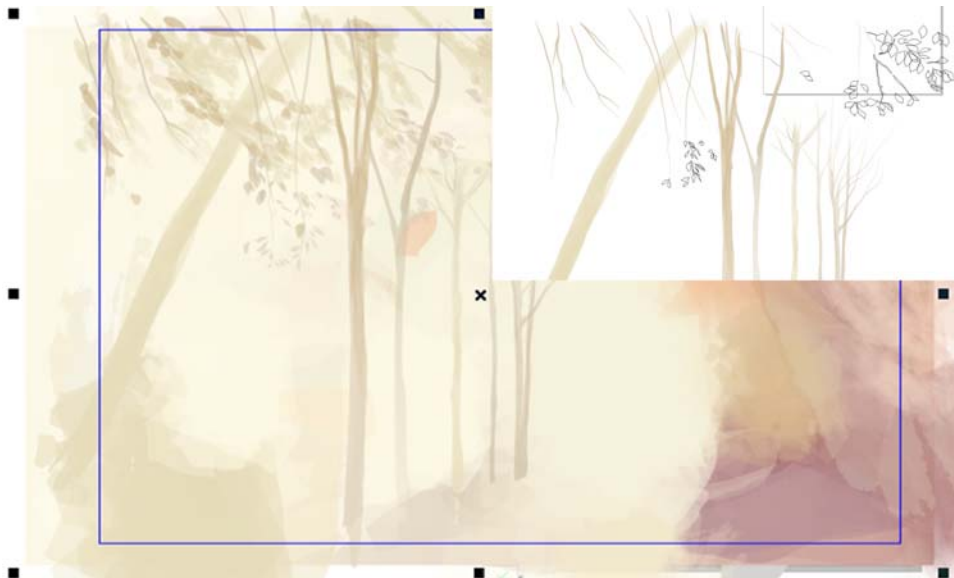
*Rysunek 18: Tworzenie realistycznej twarzy poprzez nakładanie wielu kształtów*

W przypadku pracy z różnymi kształtami i obiektami przy tworzeniu dużych i złożonych ilustracji pomocny będzie Menedżer obiektów (**Okno ▶ Okna dokowane ▶ Menedżer obiektów**). Umieszczenie grupy obiektów na własnej warstwie zdecydowanie ułatwi ich późniejszą edycję lub zmianę lokalizacji. Aby utworzyć nową warstwę, wystarczy kliknąć przycisk **Nowa warstwa**  w Menedżerze obiektów. Aby ułatwić nawigację, można używać własnych nazw warstw.



Po utworzeniu wszystkich niezbędnych obiektów, takich jak liście i drzewa, przeszedłem do pracy nad tłem (Rysunek 19). Wypełniłem tło obiektami dowolnego kształtu i użyłem szybkiego kadrowania, aby umieścić wszystkie elementy w wymaganych polach.

Teraz ilustracja jest skończona (Rysunek 20). Jak widać, nawet użycie niewielkiej liczby narzędzi i funkcji programu CorelDRAW pozwala uwolnić talent i potencjał twórczy.



Rysunek 19: Tworzenie tła



*Rysunek 20: Ostateczna ilustracja*

Copyright © 2015 Corel Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe są własnością ich właścicieli.