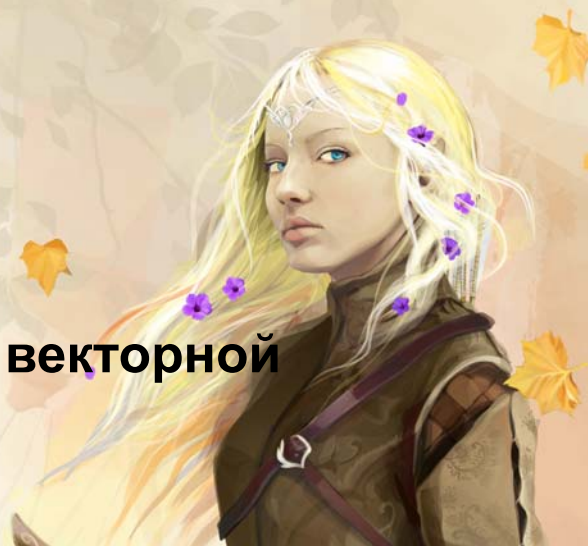


Высокое искусство векторной графики

LINEKING



Об авторе

Дмитрий Демиденко, также известный как LINEKING, родился в российском городе Спасск-Дальний в 1986 г. С ранних лет он увлекался рисованием, а впоследствии стал работать с векторной графикой. Всего лишь за пять лет он прошел путь от простого дизайнера в небольшой печатной фирме до всемирно известного художника. Сегодня Дмитрий проводит многочисленные мастер-классы, посвященные принципам работы в CorelDRAW, и организует выставки работ в векторной графике для увеличения популярности цифрового искусства в мире. Он является признанным мастером работы в CorelDRAW и участвует во всех официальных презентациях и мероприятиях Corel в России. В качестве иллюстратора Дмитрий также сотрудничает со многими всемирно известными брендами, такими как LG и Warner Bros. Он является послом доброй воли и использует свою популярность для поддержки программы ООН по защите прав детей на здоровье и образование, а также активно содействует развитию волонтерского движения в Российской Федерации.

Высокое искусство векторной графики

Одна из главных трудностей, стоящих перед любым художником, — это поиск идей. Хорошим подспорьем в решении этой проблемы является широкий кругозор. Наполните свою жизнь искусством: читайте книги, смотрите фильмы из разных стран, слушайте разную музыку. Ищите вдохновение в картинах, созвучных вашему художественному стилю, посещайте выставки. Чем больше разнообразных культурных элементов вы привнесете в свою жизнь, тем проще вам будет находить идеи для творчества.

Размышляя над идеей для данной иллюстрации, я решил обратиться к необычной и в то же время довольно популярной теме — эльфийским сагам (рис. 1).



Рис. 1. Эльфийская Сага: векторная иллюстрация, нарисованная Дмитрием специально для серии уроков по CorelDRAW.

Изначально я собирался нарисовать женщину-воина с мечом в руках (рис. 2). Затем у меня возникла мысль нарисовать девушку-самурая с катаной. Ее образ я срисовал со своей жены Кати. В конце концов я пришел к идее изобразить лучницу, сидящую на коне, что в итоге и стало основой будущего рисунка. Итоговым вариантом моего замысла стала эльфийка верхом на единороге (рис. 3).



Рис. 2. Первоначальные эскизы










Рис. 3. Эскиз: эльфийка верхом на единороге

Я нарисовал эскиз непосредственно в CorelDRAW с помощью инструмента **Свободная форма**. Можно также нарисовать эскиз на листе бумаги, отсканировать его в CorelDRAW, а затем преобразовать в векторный рисунок с помощью функции трассировки (**Трассировать растровое изображение** на панели свойств) либо оцифровать его,

выполнив трассировку вручную с помощью пера и планшета. Когда я создаю эскизы, то не хочу тратить время и деньги на дополнительные устройства, поэтому прорисовываю все детали с помощью обычной мыши. Как видно на рис. 3, сначала я хотел сделать изображение более динамичным, но потом передумал. Я решил, что этот эскиз получился слишком агрессивным и энергичным, и постарался смягчить его, чтобы добиться нужного мне эффекта. В итоге я сделал позу единорога более расслабленной, изменил направление ветра и использовал в оформлении теплые пастельные тона.

Настройки инструментов в CoreIDRAW

Помимо стандартных инструментов **Выбор объекта** , **Интерактивная заливка**  и **Цветовая пипетка**  при создании иллюстраций я использую следующие инструменты: **Свободная форма** , **Художественное оформление** , **Мастихин**  и **Прозрачность** .

С помощью инструмента **Свободная форма** я создаю объекты произвольной формы, которые накладываю друг на друга, чтобы добиться эффекта, как при мазках кистью.

Инструмент **Прозрачность** позволяет делать формы прозрачными (рис. 4). Чаще всего я пользуюсь такими типами прозрачности, как эллиптическая, линейная и однородная.

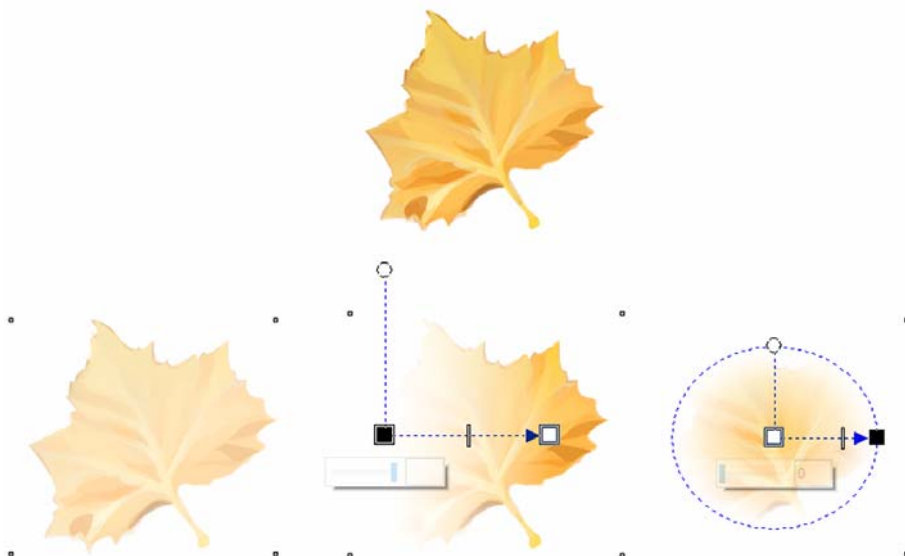





Рис. 4. Использование инструмента **Прозрачность**

Рассмотрим использование инструмента **Прозрачность** на примере создания костюма нашей эльфийки (рис. 5). Эллиптическая градиентная прозрачность позволяет добиться реалистичного отображения текстурных элементов, таких как узор на ткани. Если применить прозрачность по краям в направлении от центра объекта, то мы получим

эффект легкой размытости. Линейная градиентная прозрачность позволяет создать более светлые и более темные области на костюме персонажа. Однородная прозрачность обычно используется для создания основы изображения. Чтобы добиться насыщенного цвета, можно накладывать полупрозрачные объекты друг на друга, что имитирует эффект мазков кистью в растровой графике.



Рис. 5. Использование различных эффектов прозрачности для создания узора на ткани

Помимо этого при работе с узорами могут пригодиться команды **Объединить** , **Исключить**  и **Пересечь** , которые доступны в окне настройки **Формирование** или

на панели свойств при выборе двух объектов. Например, если вы хотите подчеркнуть яркие области или добавить тени, я рекомендую использовать команду **Пересечь** (рис. 6). Команду **Объединить** можно использовать для соединения частей узора, а команду **Исключить** — для обрезки элементов, выступающих за границы отведенной для них области.



Рис. 6. Создание светлых и темных областей

Обрезка с помощью команды **Исключить** не всегда применима при редактировании границ объектов. Например, когда мне понадобилось форму локтя персонажа, который был слишком выступающим, я использовал инструмент **Мастихин** (рис. 7). Я выбрал кисть с кончиком большого радиуса, так как не хотел тратить время на мелкие корректировки, и изменил форму эскиза одним движением.

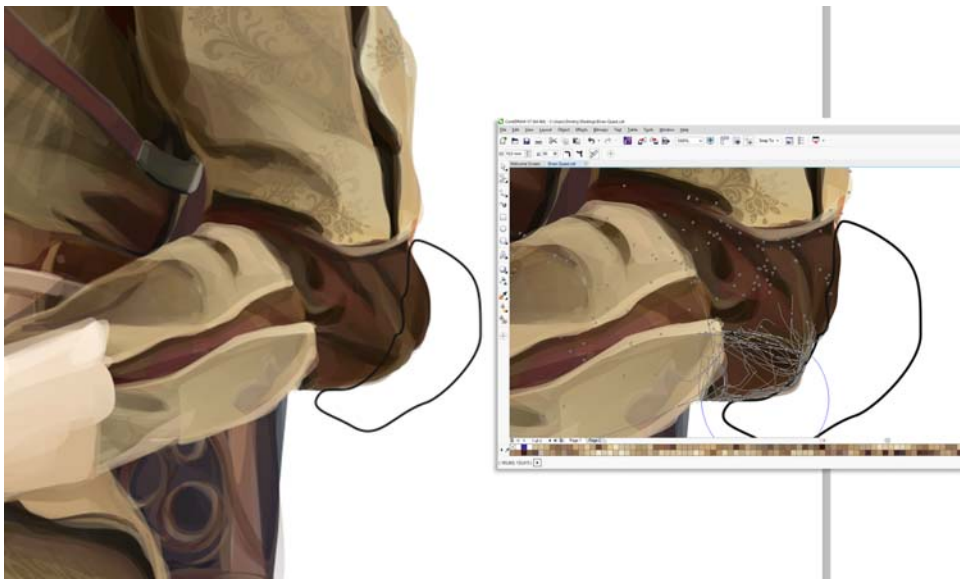


Рис. 7. Использование инструмента **Мастихин** для изменения формы локтя. Черной линией обозначена редактируемая область.

Процесс работы

В первую очередь я сосредоточился на создании головы персонажа. Как я уже говорил, моя жена Катя согласилась быть моей моделью, и лицо персонажа я срисовал с нее (рис. 8). Сначала я разбил лицо на основные цветовые зоны и сделал их полупрозрачными (рис. 9). Затем я добавил дополнительные формы.



Рис. 8. Создание головы персонажа с модели

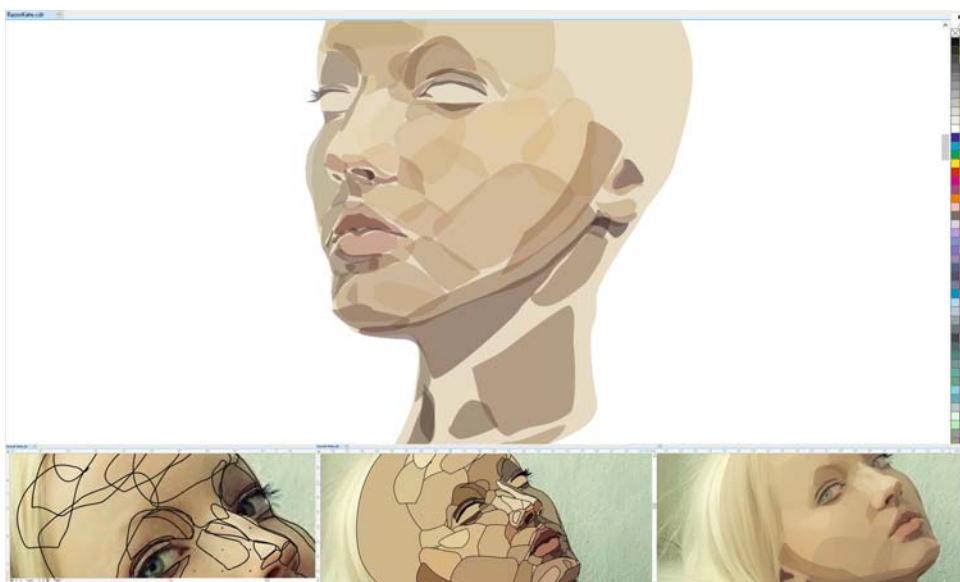


Рис. 9. Создание головы

Когда основа была готова, я приступил к корректировке цветов, создавая группы форм, чтобы цвет кожи персонажа стал более естественным и мягким (рис. 10).



Рис. 10. Смягчение оттенков для придания лицу более естественного вида

Нарисовав лицо, я стал рисовать тиару — украшение на лбу эльфийки, частично скрытое ее волосами (рис. 11).

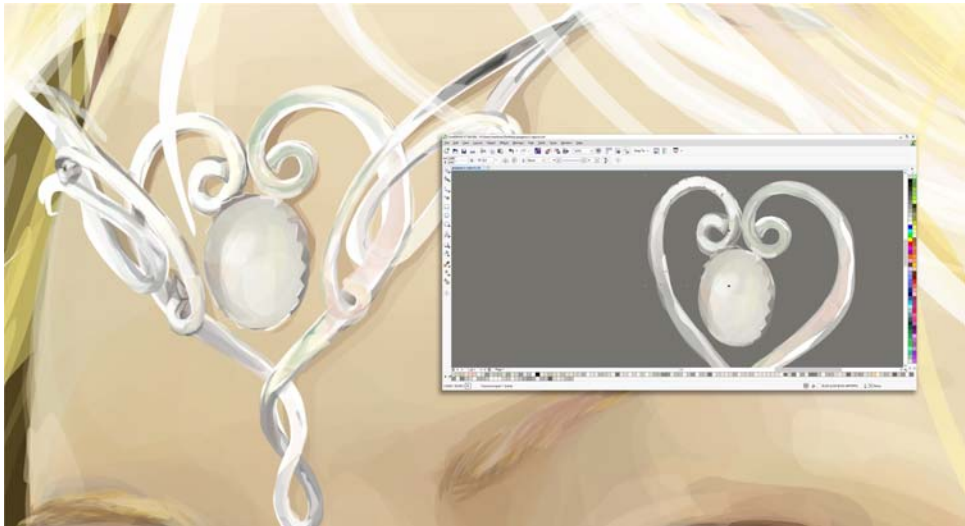


Рис. 11. Создание тиары

Наиболее сложным при работе над иллюстрацией является создание уникальных элементов, таких как предметы одежды. Так как сам я не модельер, то при рисовании элементов одежды мне приходится использовать доступные образцы. Работая над этой

иллюстрацией, я использовал несколько изображений средневековых нарядов, найденных мной в Интернете. Скомбинировав элементы этих реальных нарядов, я получил уникальный и практичный костюм, подходящий для верховой езды и ближнего боя (рис. 12). Когда вы рисуете такие вещи, как наряд персонажа, опираясь на собственное воображение, следует быть осторожным, чтобы не дать фантазии завести вас слишком далеко. Цельнометаллические бикини, мечи с человеческий рост и прочие атрибуты, не совместимые с реальной жизнью, могут привести к созданию комического эффекта.



Рис. 12. Создание костюма персонажа

При работе над иллюстрациями необходимо уделять внимание деталям. Например, стрелы, колчан для лука и рукоять меча являются вторичными элементами, но глубина их детализации должна быть на том же уровне, что и у персонажа (рис. 13).

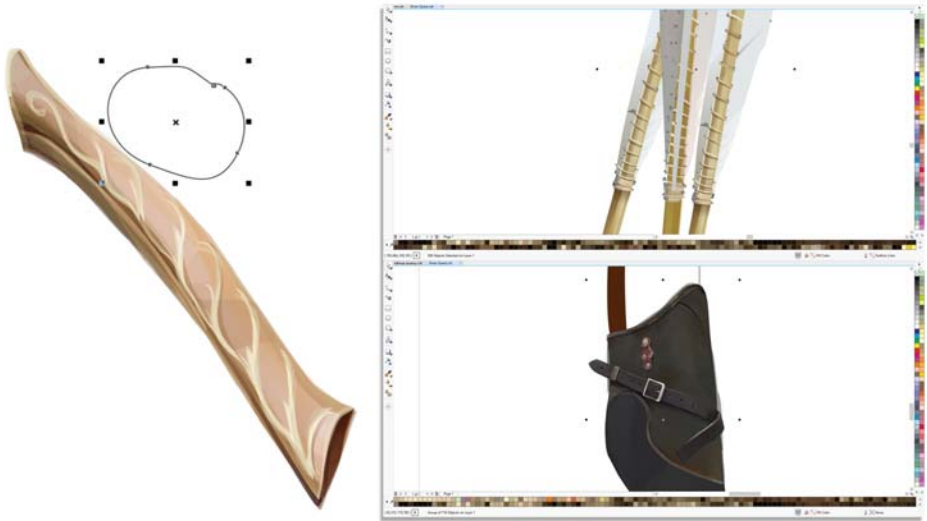


Рис. 13. Детали изображения

Творческий процесс извилист и непредсказуем. Даже если вы четко представляете себе эскиз и примерные рисунки, в конечном итоге вы вряд ли передадите их с точностью до миллиметра. В процессе работы иллюстрация, созданная вашим воображением, будет эволюционировать. В нашем случае окончательное изображение единорога значительно отличается от первоначального замысла (рис. 14).

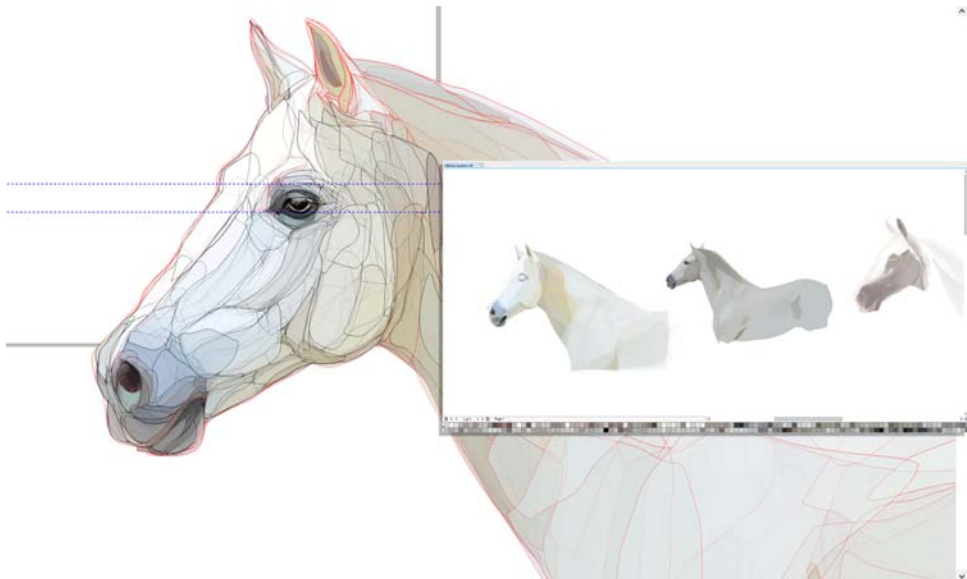


Рис. 14. Эволюция изображения единорога

Очень важно было тщательно прорисовать шкуру единорога. Особое внимание я уделил отдельным шерстинкам, гриве и теням (рис. 15).



Рис. 15. Детали изображения единорога

Завершив работу над персонажем, я приступил к созданию декоративных элементов и фона. Мой совет: при создании изображения старайтесь использовать везде один и тот же уровень детализации и одну и ту же технику. Например, при создании цветов и листьев я использовал уже знакомую вам технику наложения полупрозрачных форм (рис. 16).

Основной задачей при использовании такой техники является создание иллюзии того, что изображение было нарисовано в растровом редакторе, а не программе для создания векторной графики. Чтобы создать по-настоящему «живое» изображение и придать ему и персонажу объем, так чтобы он не походил на героя мультфильма, необходимо использовать большое количество форм. Эту же технику я использовал при создании сумки лучницы, чтобы сделать ее как можно более реалистичной (рис. 17).



Рис. 16. Детали цветов



Рис. 17. Для обеспечения реалистичности объектов требуется создать большое количество форм.

Создать изначальный эскиз можно, опираясь на собственное воображение или на имеющийся образец, а затем нужно добавить к нему дополнительные формы, имитирующие мазки кистью в растровой графике. Переходя от слоя к слою, я добавлял новые полупрозрачные объекты произвольной формы. Старайтесь не использовать

сплошные объекты, у которых отсутствует эффект прозрачности. Конечно, чтобы добиться насыщенного цвета, потребуется большое количество полупрозрачных форм. Не забывайте, как и в обычной живописи, следовать правилу направления мазка, чтобы создать иллюзию использования кисти. Благодаря этому ваше изображение будет больше напоминать растровую графику.

Я пользуюсь этой техникой, чтобы сделать свои иллюстрации более «живыми» и реалистичными и тем самым разбить стереотип о примитивности векторных рисунков. Эта техника не только является кратчайшим путем овладения векторной графикой для художников, но и позволяет применять к векторным иллюстрациям все правила традиционной живописи и наложения мазков. Художники, взявшие на вооружение эту уникальную технику, сэкономят массу времени, так как им не нужно будет овладевать новыми инструментами или техниками и методами рисования — они смогут использовать свой опыт работы с реальными кистями. Конечно же, в плане рисования векторной графики данная техника является наиболее трудоемкой и затратной по времени, но если вам удастся ее освоить, то это откроет перед вами совершенно новый уровень мастерства.

Именно эту технику я использовал при создании лица персонажа (рис. 18).

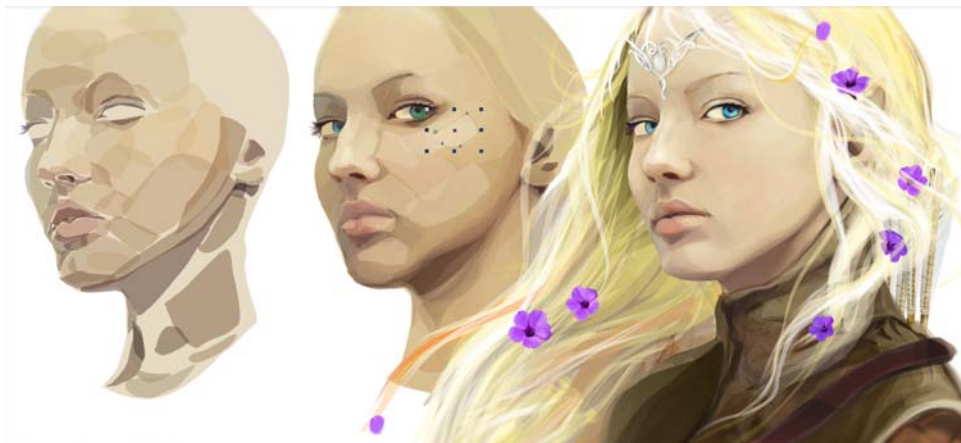



Рис. 18. Создание реалистичного лица персонажа с использованием большого количества форм

При работе над масштабными и сложными иллюстрациями с большим количеством форм и объектов я рекомендую пользоваться диспетчером объектов (**Окно ▶ Окна настройки ▶ Диспетчер объектов**). Если разместить группу объектов на отдельном слое, впоследствии их будет проще редактировать и перемещать. Чтобы создать новый слой, просто нажмите кнопку **Новый слой**  в диспетчере объектов. Чтобы вам было легче ориентироваться в слоях, вы можете присвоить им легко узнаваемые имена.

Создав все необходимые объекты, такие как листья и деревья, я приступил к работе над фоном (рис. 19). Я заполнил фон объектами произвольной формы и с помощью PowerClip разместил все элементы в нужных полях.

Иллюстрация готова (рис. 20). Как вы видите, даже с помощью небольшого набора инструментов и функций CorelDRAW любой художник может воплотить свой замысел и раскрыть свой потенциал.



Рис. 19. Создание фона



Рис. 20. Окончательная иллюстрация

© Corel Corporation, 2015. Все права защищены. Все товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.