

# Концептуальные изображения

Морис Бемер (Maurice Beumers (Mo))



## Сведения об авторе

Морис Бемер (Maurice Beumers (Mo)) родился и живет в Германии. Он начал учиться рисовать еще в раннем детстве. Самостоятельное изучение множества научных дисциплин, включая анатомию и оптику, помогло ему расширить знания о форме, перспективе и фигуративном изображении, что важно для хорошего иллюстратора. После обучения рекламному делу Мо начал выполнять аэрографические работы по заказу. Сейчас он корпоративный издатель, обслуживающий европейское предприятие ИТ-оборудований, а также увлеченный художник и иллюстратор. Мо работал с CorelDRAW® начиная с версии 6 и теперь пользуется всеми преимуществами CorelDRAW Graphics Suite при работе над маркетинговыми материалами и цифровыми иллюстрациями.

# Концептуальные изображения



Рис. 1. Концептуальное изображение

*Тихие и безлюдные дома в тени величественных городских ворот. Отдельные пятна золотистого света придают мерцание развалинам деревянных домов, заросли постепенно поглощают когда-то столь живописный пейзаж. Одинокий путник, закутанный в темный плащ с капюшоном, соскочил с лошади и озирается. Однако ощущение заброшенности и идиллической атмосферы обманчиво. Нечто гнетущее и тайное скрыто в тени...*

Эта картина могла быть взята из сценария фантастической ролевой игры. Моя работа как концептуального иллюстратора — создать визуальное изображение, которое придаст форму описанию (рис. 1).

На следующих страницах я расскажу об основном рабочем процессе по созданию концептуального изображения и подробно опишу преимущества использования

Corel® PHOTO-PAINT™. Благодаря простым для понимания инструментам, настраиваемому рабочему пространству и неограниченным возможностям для творчества это графическое приложение служит мощным средством для цифровых художников и иллюстраторов.

## Создание эскизов первых идей

Создав картинку в собственном воображении, я использую Corel PHOTO-PAINT для выполнения нескольких черновых эскизов. Эти эскизы позднее послужат основой для детальной разработки изображений.

Чтобы создать каждый черновой эскиз, я щелкаю **Файл ▶ Создать** и выбираю параметры в диалоговом окне **Создание изображений**. Я устанавливаю

пропорцию 1000 на 500 пикселей и выбираю светло-серый фон. Затем к добавляю новый объект, щелкнув **Объект** ▶ **Создать** ▶ **Создать объект**.

Я могу рисовать свой эскиз на этом объекте, как на кальке.

Для создания эскиза я пользуюсь инструментом **Краска**, обычно с одним из

предустановленных типов кисти в категории **Карандаш**.

Я быстро создаю эскизы и сохраняю их в виде файлов CPT. Моя цель — зафиксировать интересный ракурс и настроение всей сцены (рис. 2). Не имеет большого значения, если эскизы будут немного грубыми и приближенными.

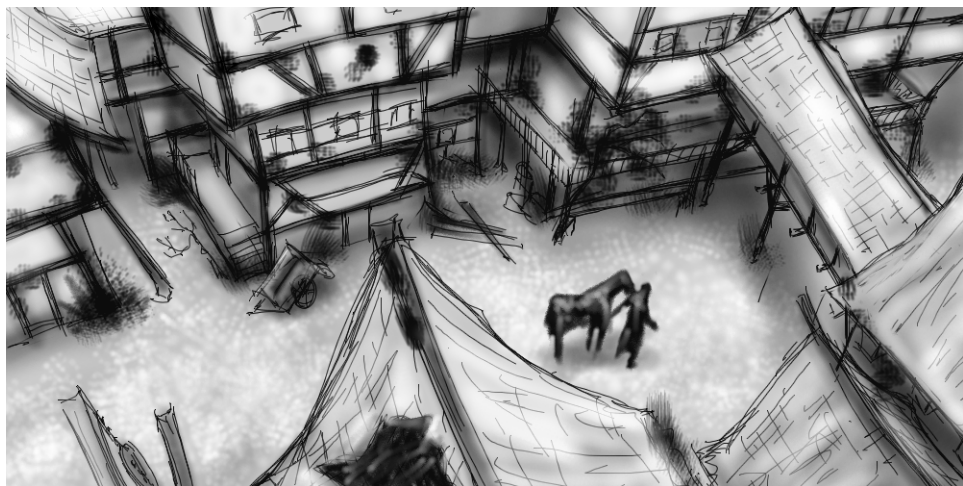


Рис. 2. Черновые эскизы

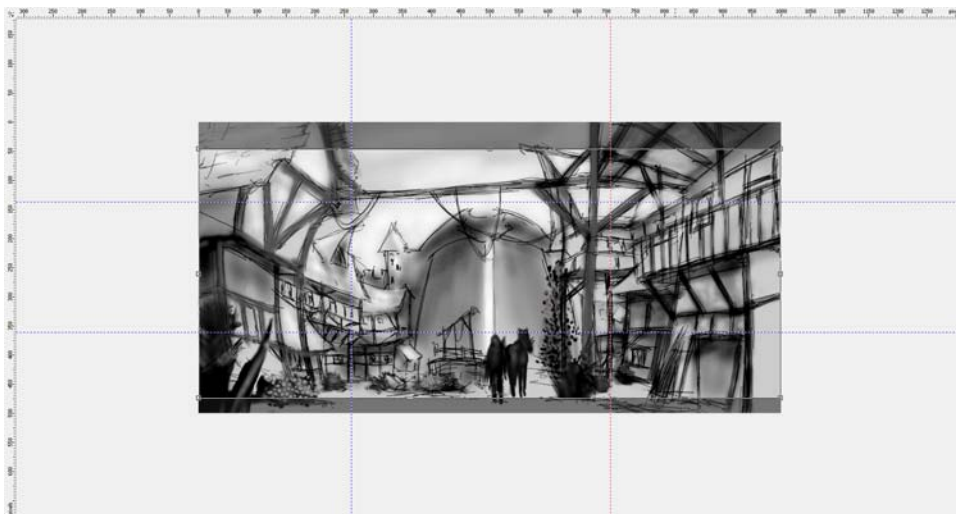


Рис. 3. Направляющие, полученные перетаскиванием из линеек

## Определение композиции, размеров и точки зрений

После того как я нашел подходящую идею для выражений темы, мне нужно принять решение относительно композиции, обрезки и точки обзора.

Я решаю использовать контрастное изображение с темным передним планом, ярким центром и темным фоном. Обрезка в панорамном формате — например, 21:9 — хорошо согласуется с композицией в целом.

Чтобы вписать изображение в желаемые размеры, я использую инструмент **Обрезка**. Область обрезки выглядит как темно-серая тень, так что можно увидеть получаемую пропорцию до выполнения обрезки изображений.

Я использую принцип золотого сечения, чтобы разместить главные области фокусировки изображений. Кроме того, с помощью направляющих я настраиваю основные элементы композиции. Для

использования направляющих необходимо сначала включить линейки, нажав клавиши **Ctrl + Shift + R**. Теперь, когда линейки обрамляют активное рабочее пространство, можно вывести направляющие, вытащив их из линеек (рис. 3).

## Настройка текстурных кистей

Далее я подготавливаю специальные кисти с текстурными кончиками, которые позволят применять к изображению текстуру в процессе рисования. Такие специальные кисти я называю «текстурными кистями». Одним мазком текстурной кисти можно создать сложные объекты (такие как листва) или имитировать природные текстуры (например, камень или древесную кору).

Я выбираю кисть из категории **Кисть** и использую кончик из библиотеки настраиваемых кончиков. Я настраиваю свои библиотеки кончиков и сохраняю их отдельно, что позволит загружать только



используемые кончики (рис. 4). Например, одна библиотека содержит кончики с текстурами коры, а другая — кончики с текстурами камней. Можно просмотреть кончики из текущей библиотеки в окне настройки **Настройки кисти** (рис. 5).

Хоть один и тот же кончик можно использовать для разных кистей, я предпочитаю настроить одну кисть с различными кончиками и затем сохранить каждую комбинацию кисти и кончика в качестве отдельной заготовки. Такой подход сэкономит время в дальнейшем, когда я буду прорабатывать детали изображений.

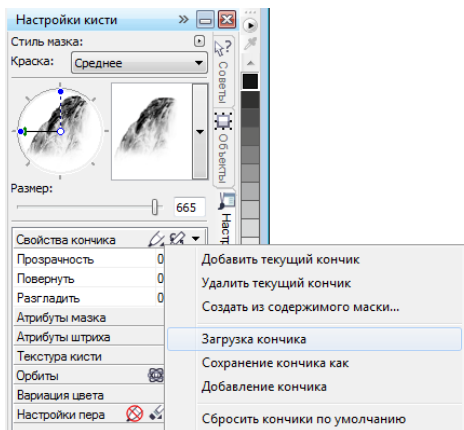


Рис. 4. Загрузка библиотеки кончиков

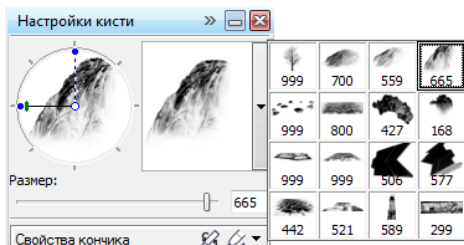


Рис. 5. Просмотр кончиков в текущей библиотеке кончиков

## Создание кончиков кистей на основе содержимого масок

Corel PHOTO-PAINT предлагает удобный способ создания кончиков на основе любого изображения. Можно просто использовать изображение в качестве маски на черном фоне и создать кончик на основе содержимого маски. Я выбрал изображение камней, которое буду использовать для кончика текстуры камней. Сначала я применю черный фон, чтобы открыть необходимую текстуру для кончика, а затем добавлю эффект виньетки к краям (рис. 6). Маска будет загружена как изображение в оттенках серого с цветовыми значениями между черным (маскированные области) и белым (редактируемые области).

Я создаю новый документ с черным фоном, установив для ширины и длины значение 999 пикселей. Это максимальные размеры, при которых можно сохранить кончик кисти.

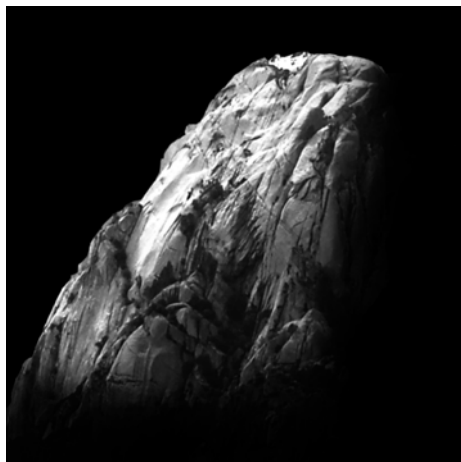


Рис. 6. Изображение камней будет использоваться в качестве маски. Добавлены черный фон и эффект виньетки

Затем я загружаю изображение камня в качестве маски (**Маска ▶ Загрузить ▶ Загрузить с диска**). Необходимо включить наложение маски, чтобы маска стала видимой и ее содержимое можно было настроить в качестве кончика (рис. 7).

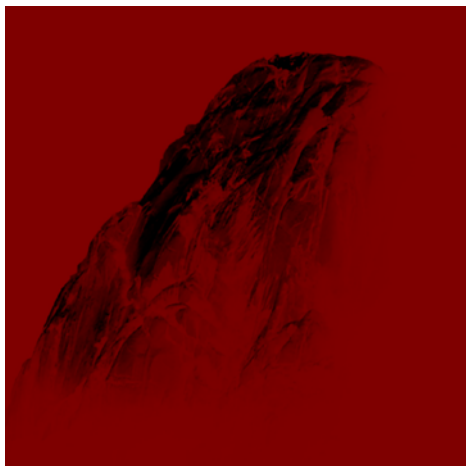


Рис. 7. Изображение кончика загружается в качестве маски. Наложение маски закрывает защищенные области

Теперь темные области маскированы, а яркие области выглядят темными. Немаскированные области впоследствии будут играть роль «штампа» для текстурной кисти, когда кончик будет создан на основе содержимого маски.

В окне настройки **Настройки кисти** я щелкаю значок **Параметры кончика** и выбираю **Создать из содержимого маски** (рис. 8). Наконец, я сохраняю кисть в качестве заготовки (рис. 9).

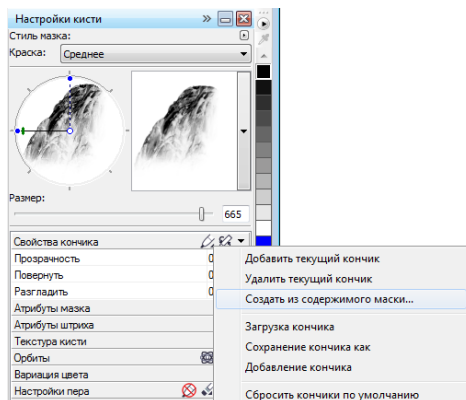


Рис. 8. Создание кончика кисти на основе маски

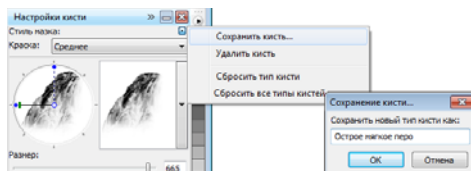


Рис. 9. Сохранение кисти в качестве новой заготовки

Кончик готов. Для своей композиции я создам дополнительные кончики, чтобы можно было выбирать разные текстуры.

## Добавление цветов

Теперь можно приступить к рисованию. Я создаю новый документ шириной 2100 пикселей и высотой 900 пикселей. Для фона я выбираю нейтральный землистый цвет, такой как цвет охры.

Один из моих эскизов будет использован в качестве наложения, поэтому я импортирую и меняю его размер в соответствии с размером документа. Я устанавливаю в качестве режима слики значение **Умножение**, чтобы отобразить только значений темного цвета штрихов карандаша. В режиме **Обычный** эскиз будет совершенно непрозрачным.

Прежде чем начать рисовать, я создаю палитру с образцами цветных заплаток. Позже я возьму цвета из этой палитры и добавлю их в палитру **изображений**, что позволит хранить все пользовательские цвета **изображений** в одном месте.

Палитра **изображений** отображается по умолчанию, однако, если она скрыта, ее можно открыть, щелкнув **Окно** ▶

**Цветовые палитры** ▶ **Палитра изображений**. Сначала я щелкаю раскрывающую стрелку в палитре **изображений** и отключаю параметр **Обновлять автоматически**, чтобы новые цвета **изображений** не добавлялись автоматически в палитру **изображений**. Отключив этот параметр, я могу контролировать добавление цветов в палитру.

Затем я создаю новый объект с именем **Палитра**. При помощи кисти из категории **Кисть** я рисую несколько заплаток разного цвета на землистом светло-коричневом фоне (рис. 10). Палитра включает несколько холодных и теплых цветов с различными значениями оттенка и насыщенности. Важно соблюдать баланс и гармонию цветов.



Рис. 10. Образцы цвета нанесены на отдельный объект

Затем я скрываю все остальные объекты в окне настройки **Объекты**, чтобы

отображался только мой объект **Палитра**. Я щелкаю раскрывающую стрелку в палитре **изображений** и выбираю **Добавить цвета из видимого**, чтобы добавить созданные образцы цветов в палитру **изображений** (рис. 11). Далее я снова делаю остальные объекты видимыми и скрываю объект **Палитра**. В процессе рисования я использую цвета из палитры **изображений**, поскольку она содержит только цвета, которые нужны мне для данного **изображений**. Чтобы слегка изменить цвет в процессе рисования, я помещаю указатель мыши над цветом в палитре **изображений** и удерживаю кнопку мыши нажатой, пока не появится всплывающая цветовая палитра. Затем я выбираю цвет, который немного отличается.

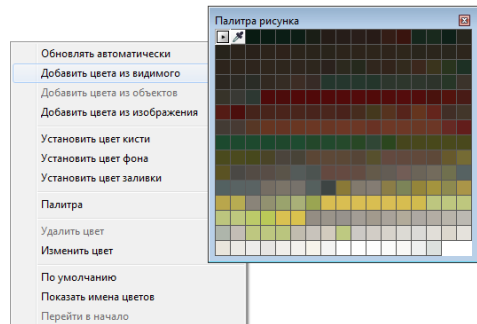


Рис. 11. Добавление цветов в палитру **изображений**

Я рисую на трех отдельных уровнях: на переднем плане, в центральной области и на фоне. Каждый уровень представляет собой отдельный объект (рис. 12), и я создаю грубые, приблизительные фигуры (рис. 13).

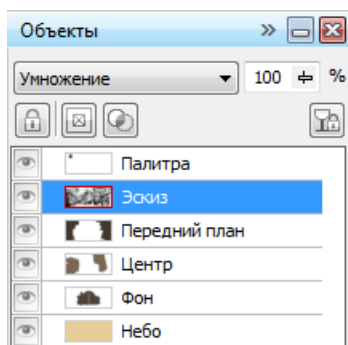


Рис. 12. Передний план, центральная область и фон являются отдельными объектами

Я удалю некоторые части эскиза, чтобы получить более четкий вид фигур. Сейчас я сосредоточен только на композиции и соответствующих формах. Получив удовлетворительную композицию, я по отдельности скорректирую тон и яркость переднего плана, центральной области и фона, чтобы настроить общее впечатление. Использую кисть из категории **Аэрограф**, чтобы добавить исходные различия в освещении.



Рис. 13. наброски основных фигур

## Определение фигур

Некоторые фигуры слишком приблизительны и требуют дальнейшего определения, поэтому мне нужно сделать некоторые области менее детальными. Для выполнения этой задачи я не использую ластик, поскольку все стёртое с его помощью будет потеряно навсегда. Вместо этого я обращаюсь к другому мощному средству Corel PHOTO-PAINT — маске обрезки. Вместо того чтобы стирать части объектов, можно сделать их невидимыми при помощи масок обрезки.

Чтобы создать новый канал, в котором я могу нарисовать прозрачность, я выделяю объект и щёлкаю **Объект ▶ Маска обрезки ▶ Создать ▶ Из прозрачности объекта**. Я использую чёрный цвет для создания прозрачных областей и белый цвет — для непрозрачных областей.

Исходный объект сохраняется. Позднее я могу открыть невидимые части объекта, снова наложив краску поверх маски обрезки без потери исходного объекта. Ещё одно преимущество использования масок обрезки заключается в том, что



можно создать отдельную маску обрезки для каждого объекта (рис. 14).

Я прорисовываю фигуры, используя плоскую кисть. Чтобы создать эту кисть, я присваиваю высокое значение параметра **Разглаживание** специальной кисти из категории **Кисть**. Я использую эту плоскую кисть для набросков основных фигур (рис. 15).

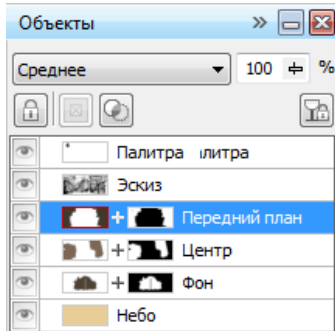


Рис. 14. Перечень масок обрезки в окне настройки **Объекты**. Красный абрис обозначает активную маску обрезки



Рис. 15. Плоская кисть используется для определения основных фигур

В окне **Настройки кисти** я задаю для параметров **Затухание**, **Текстура краев** и **Растекание** моей кисти значений от 30 до 40. Я использую эту специальную кисть как разновидность кисти для масляной

## Добавление текстуры и деталей

Теперь пора добавить первые текстуры. На этом этапе я выполняю слияние всех объектов с фоном (**Ctrl + Shift + стрелка вниз**), чтобы создать перетекание цветов. Различные текстурные кисти помогают более детально определить структуру домов и растений.

Я работаю строго в направлении от темных элементов к ярким, поскольку затененные области требуют менее детальной прорисовки, чем более яркие видимые области. Я всегда следую правилу рисовать только то, что видимо.

краски, чтобы передать пластичность форм. Использую тип кисти **Карандаш**, я слегка подчеркиваю светлые тона и текстуры (рис. 16).

Чтобы создать эффект расстояний, глубины и размытия дальних объектов, к немного осветлён более удаленные области при помощи специальной кисти из категории **Аэрограф**. Эта кисть помогает изобразить легкую дымку. Возможно, вы замечали, что более удаленные области содержат меньше деталей, чем области на переднем плане. Такая настройка

расположений деталей позволит переместить визуальный фокус в центр. Затененные области обрабатываются аналогичным образом и также содержат меньше деталей.

На этом этапе к добавлению некоторые дополнительные детали и объекты в центр (рис. 17).



Рис. 16. Определение светлых тонов и текстур



Рис. 17. В изображение добавлены дополнительные детали

## Выполнение корректировок цветов

Когда используются ненасыщенные цвета, то блеклые цвета всегда смещаются на цветовом круге. Если попытаться осветлить красный цвет, добавив белый или светло-серый, то цвет сместится на цветовом круге в направлении более прохладных оттенков. Также уменьшаются яркость и контрастность при применении бледных цветов к тонам, расположенным снизу. Чтобы контролировать такие цветовые сдвиги, я сначала использую свою специальную кисть из категории **Аэрограф** в режиме **сликнёр Цвет** или **Наложение**. Эти режимы **сликнёр** помогают подобрать цвета друг к другу путем балансировки значений цвета и яркости.

Последний шаг — настройка общего цвета при помощи цветовой кривой (**Ctrl + T**). Я снова делаю акцент на контрастных цветах и подбираю гармоничные цвета друг к другу. Я корректирую цвет и тон, настроив единственный канал, называемый каналом совмещений, в котором собраны все каналы изображений (рис. 18). График показывает баланс между тенями (нижняя часть графика), промежуточными тонами (середина графика) и светлыми тонами (верхняя часть графика).

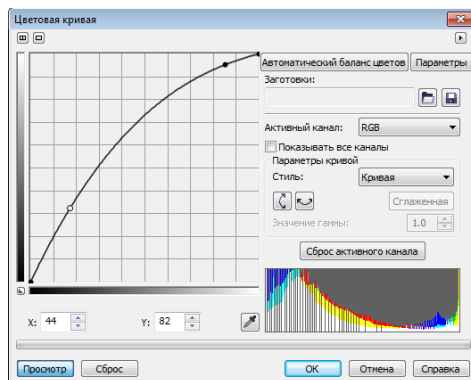


Рис. 18. Цветовая кривая обеспечивает настройку цвета и тона

Слегка искривленные дома передают странное очарование города, а облупившаяся краска на фасадах подчеркивает ветхость и запустение. Палитра с блеклыми землистыми цветами и такие детали, как потёртое колесо и буйная растительность, создают атмосферу заброшенности, но в то же время гостеприимства (рис. 19). Я стараюсь избегать холодных оттенков, которые бы придавали изображению налет враждебности.



Рис. 19. Настроенные цвет и тон передают правильную атмосферу

## Подготовка изображений для Интернета

Я собираюсь отправить законченную работу заказчику по электронной почте, поэтому мне требуется изображение высокого качества, но с небольшим размером файла. Чтобы оптимизировать изображение для Интернета, я выбираю **Файл ▶ Экспорт для Интернета** (рис. 20). Я выбираю **JPEG** в списке **Формат** и настраиваю параметры JPEG. Я сохраняю цветовой режим **Цвет RGB (24 бит)**, поскольку изображение предназначено для просмотра на экране. Затем я задаю для элемента управления **Качество** значение **100**, чтобы предотвратить появление дефектов JPEG, которые появляются при высоких коэффициентах сжатия. Для элемента **Дополнительный формат** я устанавливаю значение **Дополнительный (4:4:4)**, что улучшает частоту дискретизации изображений и предотвращает растекание более насыщенных цветов. Для элемента **Размытость** я задаю значение **0**, чтобы сохранить исходную резкость изображений.

В области **Дополнительно** я устанавливаю флажок **Сглаженный** для получения четкого вида и использую параметры цветов документа вместо параметров цветопробы. Я не встраиваю цветовой профиль, но устанавливаю флажок **Оптимизировать** для обеспечения наилучшего сжатия. Я не уделяю особого внимания области **Преобразование**, поскольку хочу сохранить исходные размеры и разрешение изображений. Настроив параметры нужным мне образом, я сохраняю изображение.

Я отправлю окончательное концептуальное изображение своему заказчику, главному художнику. Обычно я создаю три-четыре разных концептуальных изображений и затем работаю над тем из них, которое было выбрано главным художником и соответствует визуальному стилю игры. Детальные изображения архитектуры и размещение домов будут выполнены далее. Окончательные концептуальные изображения будут смоделированы художниками в приложениях для работы с

трехмерной графикой, чтобы создать игровой мир виртуального приключения. Там, за живописным фасадом, вы

обнаружите угрозы, которые скрываются в полумраке старого и заброшенного города.

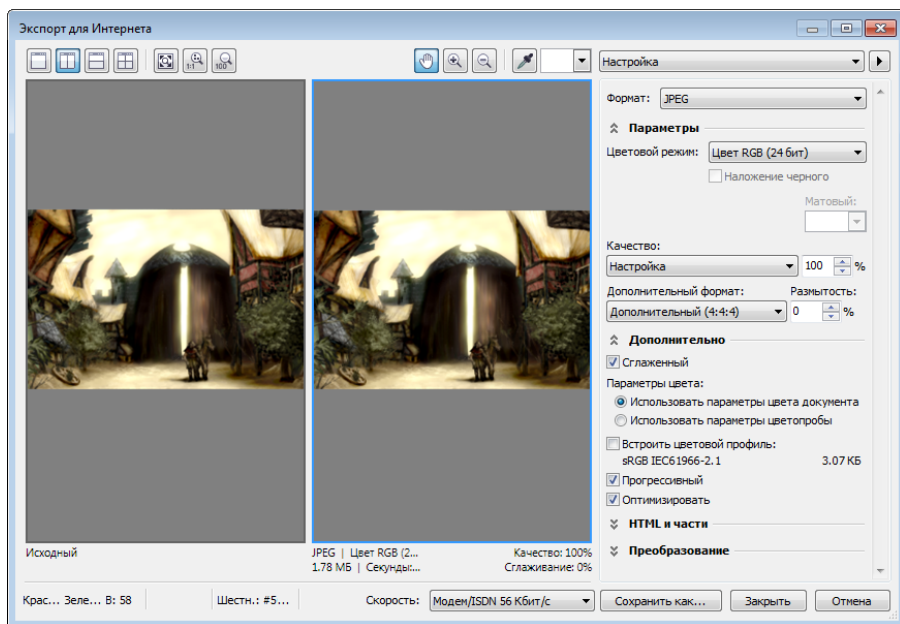


Рис. 20. Диалоговое окно **Экспорт для Интернета** позволит сравнивать расположенные рядом файл Corel PHOTO-PAINT и предварительное изображение вывода