

Concept Art

Maurice Beumers (Mo)



Zum Autor

Maurice Beumers (Mo), geboren und ansässig in Deutschland, lernte bereits als Kind zu zeichnen. Autodidaktische Studien verschiedener naturwissenschaftlicher Themenbereiche, einschließlich Anatomie und Optik, halfen ihm dabei, sein Wissen über Form, Perspektive und figürliche Darstellung zu entwickeln, was alles zu einer hochwertigen Illustration beiträgt. Nach einer Ausbildung im Werbebereich begann Mo mit der Übernahme von Airbrush-Auftragsarbeiten. Er ist nun Corporate Publisher für ein europäisches Unternehmen für IT-Bedarf sowie ein leidenschaftlicher Künstler und Illustrator. Mo verwendet CorelDRAW® seit Version 6 und nutzt nun CorelDRAW Graphics Suite bei seiner Arbeit mit Marketingmaterialien und digitalen Illustrationen.

Concept Art



Abbildung 1: Concept-Malerei

Still und verlassen lagen die Häuser im Schatten des massiven Stadttors. Einzelne Flecken goldenen Lichts verliehen den Ruinen der Fachwerkhäuser einen glimmernden Belag, verziert durch Pflanzenbewuchs, der Stück für Stück die einst so malerische Szenerie zurückholte. Ein einsamer Reisender, der in ein dunkles Cape gehüllt war, stieg von seinem Pferd und sah sich um. Doch die verlassene und idyllische Stimmung war nur oberflächlich. Etwas Beklemmendes und Lauerndes lag in den Schatten verborgen...

Diese Szene könnte aus der Handlung eines Fantasy-Rollenspiels stammen. Meine Arbeit als Concept-Illustrator besteht darin, ein visuelles Bild zu erstellen, das dieser Beschreibung Form verleiht (Abbildung 1).

Auf den folgenden Seiten behandle ich den grundlegenden Arbeitsablauf bei der Erstellung von Concept Art und verdeutliche

die Vorteile der Verwendung von Corel® PHOTO-PAINT™. Die leicht verständlichen Hilfsmittel, der anpassbare Arbeitsbereich und unzählige kreative Möglichkeiten machen diese Grafikanwendung zu einem leistungsstarken Tool für mit digitalen Medien arbeitende Künstler und Illustratoren.

Die ersten Ideen skizzieren

Nachdem ich das Bild in meinem Kopf habe entstehen lassen, erstelle ich mit Corel PHOTO-PAINT ein paar grobe Skizzen. Diese Skizzen dienen später als Grundlage zur Ausarbeitung des Bildes.

Um die Grobskizzen zu erstellen, klicke ich auf **Datei ▶ Neu** und wähle im Dialogfeld **Neues Bild anlegen** die gewünschten Einstellungen aus. Ich gebe ein Verhältnis von 1.000 zu 500 Pixel an und wähle einen hellgrauen Hintergrund aus. Als Nächstes füge ich ein

neues Objekt hinzu, indem ich auf **Objekt ▶ Erstellen ▶ Neues Objekt** klicke.

Ich kann meine Skizze auf diesem Objekt so zeichnen wie auf einer Overhead-Folie.

Ich verwende zum Skizzieren das Hilfsmittel **Malfarbe**, normalerweise mit einem der

voreingestellten Pinseltypen in der Kategorie **Bleistift**.

Ich erstelle die Skizzen sehr zügig und speichere sie als CPT-Dateien. Meine Absicht ist es, einen interessanten Blickwinkel und Ausdruck der gesamten Szene zu erfassen (Abbildung 2). Es macht nichts, wenn die Skizzen ein wenig grob und klobig sind.

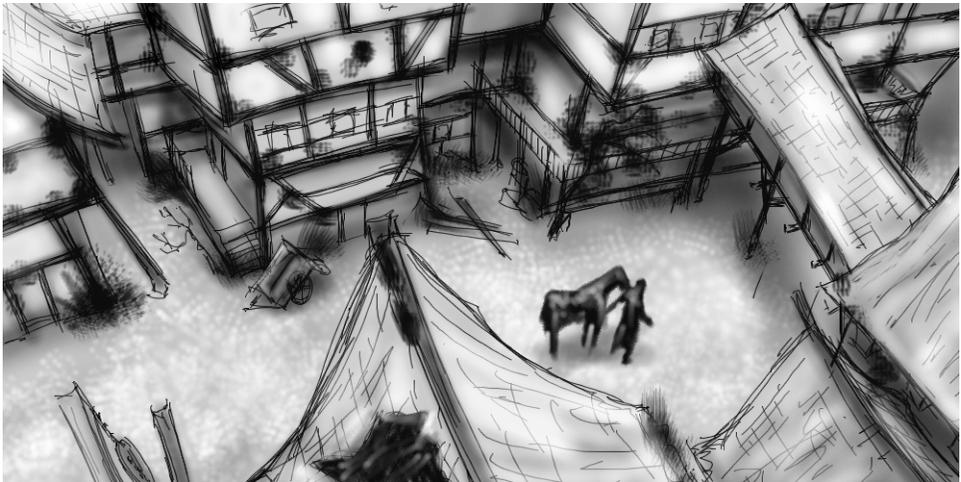


Abbildung 2: Grobe Skizzen

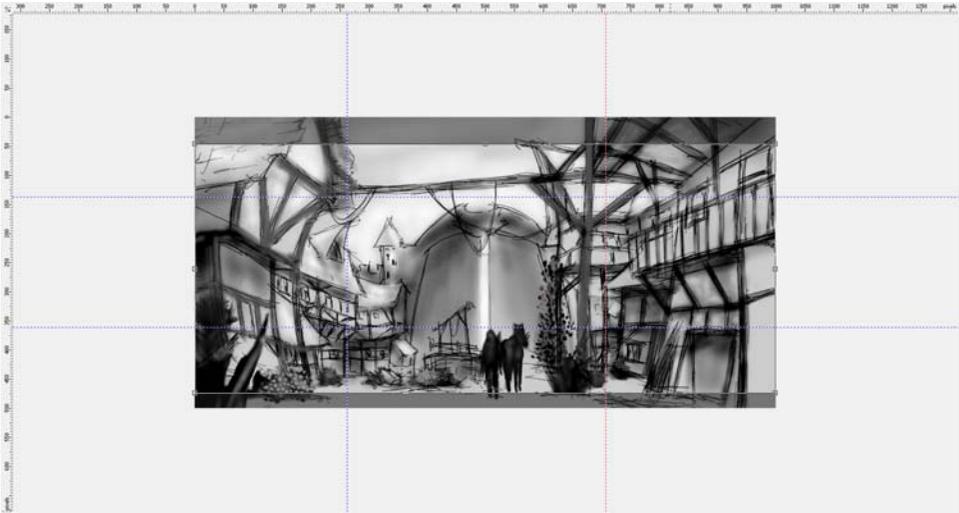


Abbildung 3: Hilfslinien werden von den Linealen gezogen.

Komposition, Abmessungen und Blickwinkel definieren

Wenn ich eine überzeugende Idee zur Darstellung des Motivs gefunden habe, muss ich Entscheidungen über Komposition, Zuschnitt und Blickwinkel treffen.

Ich entscheide mich für die Verwendung eines Chiaroscuro mit einem dunklen Vordergrund, einer hellen Mitte und einem dunklen Hintergrund. Ein Zuschnitt im Panoramaformat – beispielsweise 21:9 – würde gut zur Gesamtkomposition passen.

Um das Bild auf die gewünschten Abmessungen zu bringen, verwende ich das Hilfsmittel **Beschneiden**. Der wegzuschneidende Bereich wird als dunkelgrauer Schatten angezeigt, sodass ich das entstehende Seitenverhältnis sehen kann, bevor ich das Bild tatsächlich zuschneide.

Ich ordne die Hauptschwerpunkte des Bildes im Goldenen Schnitt an. Außerdem verwende ich Hilfslinien, um die wichtigsten Elemente der

Komposition einzurichten. Um die Hilfsmittel verwenden zu können, muss ich zunächst die Lineale durch Drücken von **Strg + Umschalt + R** aktivieren. Nun, da die Lineale meinen aktiven Arbeitsbereich umrahmen, kann ich Hilfslinien von den Linealen herunterziehen (Abbildung 3).

Füllmusterpinsel einrichten

Als Nächstes bereite ich benutzerdefinierte Pinsel mit Füllmusterspitzen vor, die beim Malen ein Füllmuster zum Bild hinzufügen. Ich bezeichne diese benutzerdefinierten Pinsel als „Füllmusterpinsel“. Mit einem Pinselstrich kann ein Füllmusterpinsel komplizierte Objekte (z. B. Blätter) erzeugen oder natürliche Oberflächenstrukturen (wie Fels oder Rinde) simulieren.

Ich richte einen Pinsel aus der Kategorie **Künstlerpinsel** ein und weise eine Spitze aus einer angepassten Spitzenbibliothek zu. Ich passe meine Spitzenbibliotheken an und speichere sie separat, um nur die Spitzen zu

laden, die ich verwende (Abbildung 4). Beispielsweise enthält eine Bibliothek Spitzen mit Rindenfüllmustern, eine andere Bibliothek enthält Spitzen mit Füllmustern für Steine und Felsen. Über das Andockfenster **Pinseleinstellungen** kann ich eine Vorschau der Spitzen in der aktuellen Spitzenbibliothek anzeigen.

Es ist zwar möglich, dieselbe Spitze auf verschiedenen Pinseln zu verwenden, ich bevorzuge es jedoch, denselben Pinsel mit verschiedenen Spitzen einzurichten und anschließend jede Kombination aus Pinsel und Spitze als separate Voreinstellung zu speichern. Auf diese Weise spare ich später Zeit, wenn ich die Bilddetails ausarbeite.

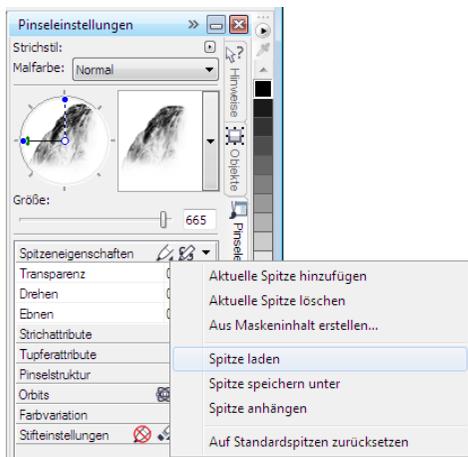


Abbildung 4: Laden einer Spitzenbibliothek

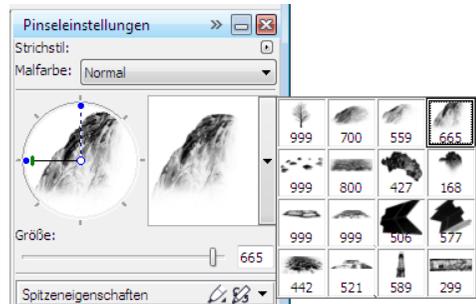


Abbildung 5: Vorschau der Spitzen in der aktuellen Spitzenbibliothek

Pinseispitzen aus Maskeninhalten erstellen

Corel PHOTO-PAINT bietet eine bequeme Methode, mit der Pinselspitzen aus jedem beliebigen Bild erstellt werden können. Sie können einfach das Bild als Maske vor einem schwarzen Hintergrund verwenden und eine Pinselspitze aus dem Maskeninhalte erstellen. Ich wähle das Bild eines Steins aus, das ich für eine Spitze mit Stein-Füllmuster verwende. Zuerst weise ich einen schwarzen Hintergrund zu, um das erforderliche Füllmuster für die Spitze herauszuarbeiten, und dann füge ich einen Vignetteneffekt zu den Rändern hinzu (Abbildung 6). Die Maske wird als Graustufenbild mit Werten zwischen Schwarz (maskierte Bereiche) und weiß (bearbeitbare Bereiche) geladen.

Ich erstelle ein neues Dokument mit einem schwarzen Hintergrund, bei dem die Einstellungen für Breite und Höhe auf 999 Pixel festgelegt sind. Dies sind die maximalen Abmessungen, mit denen eine Pinselspitze gespeichert werden kann.



Abbildung 6: Das Bild eines Felsens wird als Maske verwendet. Ein schwarzer Hintergrund und ein Vignetteneffekt werden hinzugefügt.

Anschließend lade ich das Bild des Felsens als Maske (**Maske ▶ Laden ▶ Von Datenträger laden**). Die Maskenüberlagerung muss aktiviert sein, um die Maske sichtbar zu machen und damit der Maskeninhalte als Spitze festgelegt werden kann (Abbildung 7).



Abbildung 7: Das Bild des Felsens wird als Maske geladen. Die Maskenüberlagerung verdeckt die geschützten Bereiche.

Nun sind die dunklen Bereiche maskiert, und die hellen Bereiche erscheinen dunkel. Die

unmaskierten Bereiche fungieren später als „Stempel“ im Füllmusterpinsel, wenn die Spitze aus dem Maskeninhalte erstellt wird.

Im Andockfenster **Pinseleinstellungen** klicke ich auf das Symbol **Optionen 'Spitze'** und wähle **Aus Maskeninhalte erstellen** (Abbildung 8). Schließlich speichere ich den Pinsel als Voreinstellung (Abbildung 9).

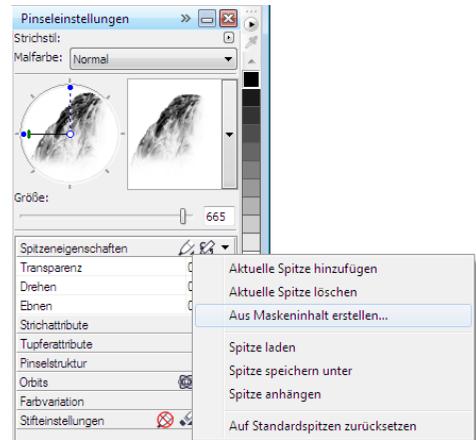


Abbildung 8: Erstellen einer Pinselspitze aus der Maske

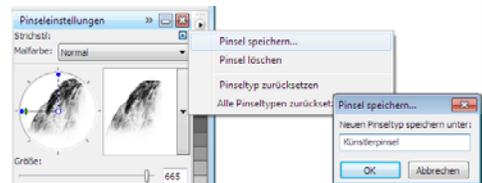


Abbildung 9: Speichern des Pinsels als neue Voreinstellung

Die Spitze ist fertig. Ich erstelle für meine Komposition noch weitere Spitzen, sodass ich eine Auswahl an verschiedenen Füllmustern habe.

Farben hinzufügen

Jetzt ist es an der Zeit, mit dem Malen zu beginnen. Ich erstelle ein neues Dokument mit einer Breite von 2.100 Pixeln und einer Höhe

von 900 Pixeln. Als Hintergrund wähle ich eine neutrale, erdige Farbe, beispielsweise Ocker.

Eine meiner Skizzen soll als Überlagerung verwendet werden. Daher importiere ich sie als neues Objekt und ändere ihre Größe entsprechend der Dokumentgröße. Ich setze den Zusammenführungsmodus im Andockfenster **Objekte** auf **Multiplizieren**, sodass ich nur die dunklen Werte der Pinselstriche sehen kann. Im Modus **Normal** wäre die Skizze überhaupt nicht durchsichtig.

Bevor ich mit dem Malen beginne, erstelle ich eine Palette mit Beispielfarben. Später extrahiere ich Farben aus dieser Palette und füge sie zur **Bild**-Palette hinzu, die einen zentralen Ort zum Speichern aller benutzerdefinierten Farben bietet, die in einem Bild verwendet werden. Die **Bild**-Palette wird standardmäßig angezeigt. Sollte sie jedoch ausgeblendet sein, kann sie durch Klicken auf **Fenster ▶ Farbpaletten ▶ Bildpalette** geöffnet werden. Zunächst klicke ich auf den Flyout-Pfeil in der **Bild**-Palette und deaktiviere die Option **Automatisch aktualisieren**, um zu verhindern, dass neue Farben im Bild automatisch zur **Bild**-Palette hinzugefügt werden. Indem ich diese Option deaktiviere, erlange ich die Kontrolle darüber, welche Farben zur Palette hinzugefügt werden.

Als Nächstes erstelle ich ein neues Objekt mit dem Namen **Palette**. Mit einem Pinsel aus der Kategorie **Künstlerpinsel** male ich einige Flecken in verschiedenen Farbvariationen auf einen trüben, hellbraunen Untergrund (Abbildung 10). Die Palette besteht aus einigen kalten und warmen Farben mit unterschiedlichen Werten für Farbton und Sättigung. Es ist wichtig, dafür zu sorgen, dass die Farben ausgewogen und harmonisch sind.



Abbildung 10: Beispielfarben werden auf ein gesondertes Objekt gemalt.

Anschließend blende ich alle anderen Objekte im Andockfenster **Objekte** aus, sodass nur noch das Objekt **Palette** sichtbar ist. Ich klicke auf den Flyout-Pfeil in der **Bild**-Palette und wähle die Option **Farben aus sichtbarem Bereich hinzufügen**, um die Farben meines gemalten Beispiels zur **Bild**-Palette hinzuzufügen (Abbildung 11). Als Nächstes mache ich die anderen Objekte wieder sichtbar und blende das Objekt **Palette** aus. Wenn ich male, verwende ich Farben aus der **Bild**-Palette, da sie nur die Farben enthält, die ich für dieses Bild verwenden möchte. Um beim Malen ein Bild leicht zu verändern, zeige ich in der **Bild**-Palette auf die betreffende Farbe und halte die Maustaste gedrückt, bis eine Popup-Farbauswahl angezeigt wird. Dann wähle ich einen leicht unterschiedlichen Farbton aus.

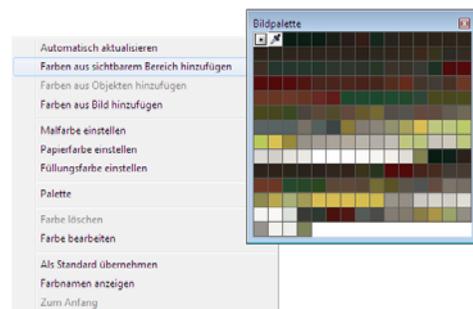


Abbildung 11: Hinzufügen von Farben zur **Bild**-Palette

Ich male auf drei verschiedenen Ebenen: Vordergrund, Mitte und Hintergrund. Jede Ebene ist ein separates Objekt (Abbildung 12), und ich erstelle grobe und klobige Formen (Abbildung 13).

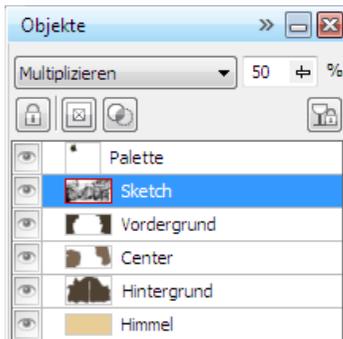


Abbildung 12: Vordergrund, Mitte und Hintergrund sind separate Objekte.

Ich lösche einige Teile der Skizze, um einen saubereren Eindruck der Formen zu erstellen. Zu diesem Zeitpunkt konzentriere ich mich ausschließlich auf die Komposition und die relevanten Formen. Wenn ich mit der Komposition zufrieden bin, korrigiere ich Ton und Helligkeit von Vordergrund, Mitte und Hintergrund gesondert, um den Gesamteindruck anzupassen. Mithilfe eines Pinsels aus der Kategorie **Airbrush** füge ich erste Wertunterschiede bei der Beleuchtung hinzu.



Abbildung 13: Die wichtigsten Formen werden skizziert.

Formen definieren

Einige Formen sind zu grob und müssen weiter definiert werden. Daher muss ich in einigen Bereichen Details wegnehmen. Für diese Aufgabe nehme ich lieber keinen Radierer, da alles, was radiert wird, dauerhaft verloren geht. Stattdessen greife ich auf eine weitere leistungsstarke Funktion von Corel PHOTO-PAINT zurück, die Zuschneidemaske. Anstatt

Teile von Objekten zu radieren, können Sie sie mithilfe von Zuschneidemasken unsichtbar „malen“.

Um einen neuen Kanal zu erzeugen, auf dem ich die Transparenz malen kann, wähle ich das Objekt aus und klicke auf **Objekt ▶ Zuschneidemaske ▶ Erstellen ▶ Aus Objekttransparenz**. Ich verwende Schwarz

zum Zeichnen transparenter Bereiche und Weiß zum Zeichnen von deckenden Bereichen.

Das ursprüngliche Objekt bleibt erhalten. Später kann ich die unsichtbaren Bereiche des Objekts wieder hervorholen, indem ich wieder über die Zuschneidemaske male, ohne dass dabei das ursprüngliche Objekt verloren geht. Ein weiterer Vorteil der Verwendung von Zuschneidemasken besteht darin, dass ich eine separate Zuschneidemaske für jedes Objekt erstellen kann (Abbildung 14).

Ich arbeite die Formen mit einem flachen Pinsel heraus. Um diesen Pinsel zu erstellen, weise ich einem angepassten Pinsel aus der Kategorie **Künstlerpinsel** einen hohen Wert für **Ebenen** zu. Ich verwende diesen flachen Pinsel zum Skizzieren der wichtigsten Formen (Abbildung 15).

Ich arbeite streng von dunkel nach hell, da Bereiche im Schatten weniger Details benötigen als sichtbarere, hellere Bereiche. Ich folge stets der Regel, nur das zu malen, was tatsächlich sichtbar ist.

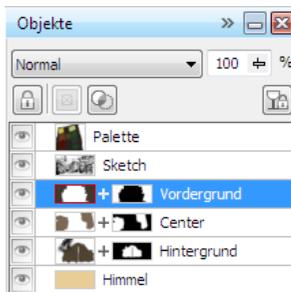


Abbildung 14: Zuschneidemasken sind im Andockfenster **Objekte** aufgelistet. Die aktive Zuschneidemaske wird durch einen roten Umriss gekennzeichnet.

Füllmuster und Details hinzufügen

Jetzt können die ersten Füllmuster hinzugefügt werden. Nun führe ich alle Objekte mit dem Hintergrund zusammen (**Strg + Umschalt + Abwärtspfeil**), damit ich die Farben überblenden kann. Durch Pinsel mit verschiedenen Füllmustern kann ich die Struktur der Häuser und der Vegetation weiter definieren.



Abbildung 15: Ein flacher Pinsel wird zur Definition der wichtigsten Formen verwendet.

Ich habe im Andockfenster **Pinseleinstellungen** die Werte **Ausblenden**, **Randstruktur** und **Randanschnitt** für meine Pinsel zwischen 30 und 40 eingestellt. Ich verwende diesen angepassten Pinsel als eine Art von Ölpinsel, um die Plastizität der Formen zu „modellieren“. Mit dem Pinsel **Bleistift** definiere ich die Glanzlichter und Strukturen noch ein wenig mehr (Abbildung 16).

Um den Entfernungseffekt, die Tiefe und die Entfernungunschärfe zu definieren, helle ich die weiter entfernten Bereiche vorsichtig mit einem angepassten Pinsel aus der Kategorie **Airbrush** auf. Mit diesem Pinsel kann ich einen atmosphärischen Dunst erstellen. Sie werden bemerken, dass die weiter entfernten Bereiche weniger Details aufweisen als die Bereiche im Vordergrund. Durch diese Anordnung der Details kann ich den visuellen Fokus auf die Mitte ziehen. Bereiche im Schatten werden ähnlich behandelt und weisen ebenfalls weniger Details auf.

Nun füge ich einige weitere Details und Requisiten zur Mitte hinzu (Abbildung 17).



Abbildung 16: Glanzlichter und Strukturen werden definiert.



Abbildung 17: Weitere Details werden zum Bild hinzugefügt.

Farbkorrekturen vornehmen

Wenn ungesättigte Farben verwendet werden, kommt es bei abgeschwächten Farben stets zu einer Verschiebung im Farbkreis. Wenn Sie versuchen, Rot aufzuhellen, indem Sie Weiß oder ein helles Grau beimischen, verschiebt sich die Farbe im Farbkreis in Richtung der kühleren Farben. Außerdem ändern sich Helligkeit und Kontrast, wenn Sie blassere Farben zu darunter liegenden Farbtönen hinzufügen. Um diese Farbverlagerungen in den Griff zu

bekommen, verwende ich zunächst meinen benutzerdefinierten Pinsel aus der Kategorie **Airbrush** im Zusammenführungsmodus **Farbe** oder **Überlagern**. Mit diesen Zusammenführungsmodi kann ich Farben aneinander anpassen, indem ich die Farb- und Helligkeitswerte ausgleiche.

Der letzte Schritt besteht darin, die Gesamthelligkeit mithilfe der Tonkurve anzupassen (**Strg + T**). Ich hebe kontrastierende Farben nochmals stärker

heraus und passe harmonisierende Farben aneinander an. Ich korrigiere Farbe und Ton durch Anpassung eines einzigen Kanals, des so genannten Kompositkanals, in dem alle Kanäle des Bilds kombiniert sind (Abbildung 18). Der Graph stellt das Verhältnis zwischen Schatten (untere Bereiche des Graphen), Mitteltönen (mittlere Bereiche des Graphen) und Glanzlichtern/hellen Bereichen (obere Bereiche des Graphen) dar.

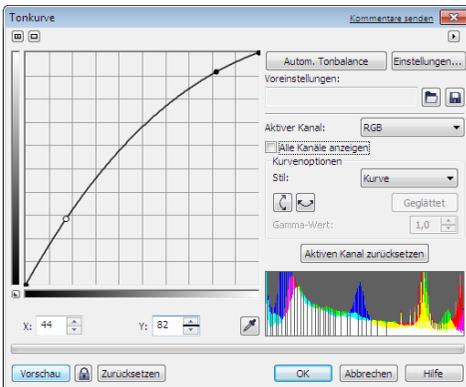


Abbildung 18: Die Tonkurve erlaubt die Anpassung von Farbe und Ton.

Die leicht verzerrten Häuser bringen den drolligen Charme der Stadt zur Geltung, während die abblätternde Farbe an den Fassaden Alter und Trostlosigkeit unterstreichen. Eine erdige Farbpalette mit blassen Farben und Requisiten wie das einsame Rad und die sprießende Vegetation schaffen eine verlassen wirkende, aber einladende Atmosphäre. Ich wollte kühle Farben vermeiden, die dem Bild eine abweisende Note gegeben hätten.



Abbildung 19: Farbe und Ton werden angepasst, um die richtige Atmosphäre zu vermitteln.

Bilder für das Web vorbereiten

Ich habe vor, die fertige Arbeit per E-Mail an den Kunden zu senden, daher benötige ich ein Bild mit hoher Qualität und doch geringer Dateigröße. Um das Bild für das Web zu optimieren, klicke ich auf **Datei ▶ Für das Web exportieren** (Abbildung 20). Ich wähle **JPEG** aus dem Listenfeld **Format** aus und passe die JPEG-Einstellungen an. Ich behalte den Farbmodus **RGB-Farbe (24 Bit)** bei, da die Arbeit auf dem Bildschirm angezeigt werden soll. Als Nächstes setze ich das Steuerelement **Qualität** auf **100**, um JPEG-Artefakte zu vermeiden, die bei hohen Komprimierungsraten auftreten. Ich setze das Steuerelement **Unterformat** auf **Optional (4:4:4)**, wodurch die Abtastrate für Farben verbessert wird und verhindert wird, dass bei gesättigteren Farben ein Farbverlauf (Bleeding) auftritt. Außerdem setze ich das Steuerelement **Unschärfe** auf **0**, sodass das Bild seine ursprüngliche Schärfe beibehält.

Im Bereich **Erweitert** vergewissere ich mich, dass das Kontrollkästchen **Durch Anti-Aliasing geglättet** aktiviert ist, um ein sauberes Aussehen zu gewährleisten, und ich verwende die Farbeinstellungen des Dokuments anstatt der Farbprüfeinstellungen. Ich bette das Farbprofil nicht ein, aber ich aktiviere das Kontrollkästchen **Optimieren**, um eine möglichst gute Komprimierung zu erreichen. Ich widme dem Bereich **Änderungen** keine besondere Aufmerksamkeit, da ich die ursprüngliche Größe und Auflösung des Bildes beibehalten möchte. Wenn ich mit den Einstellungen zufrieden bin, speichere ich das Bild.

Ich sende das fertige Concept-Bild an meinen Kunden, den künstlerischen Leiter. Normalerweise erstelle ich drei oder vier verschiedene Concept-Bilder und arbeite dann

dasjenige weiter aus, das vom Art Director ausgewählt wurde, damit es zum visuellen Stil des Spiels passt. Detaillierte Zeichnungen der Architektur und Anordnung der Häuser folgen. Die endgültigen Konzepte werden von 3D-Künstlern in 3D-Anwendungen modelliert, um eine virtuelle Abenteuerwelt zu schaffen. Dort, hinter einer malerischen Fassade, werden Sie Gefahren entdecken, die in den Schatten einer alten und verlassenen Stadt lauern.

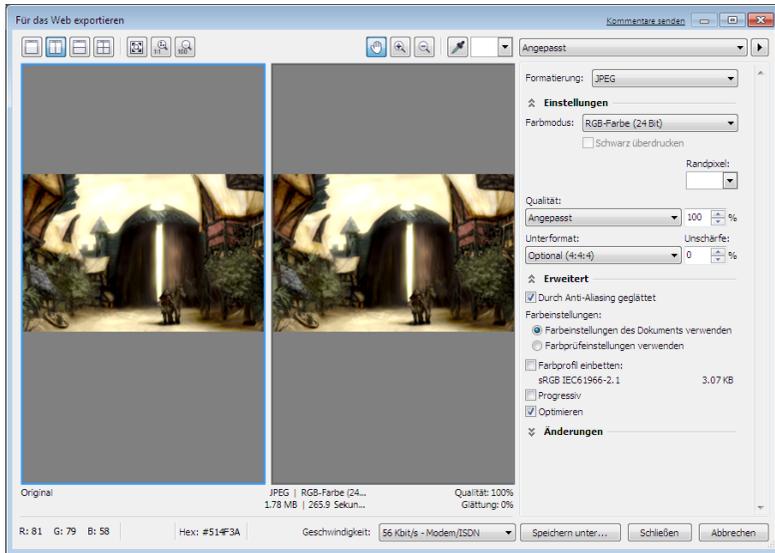


Abbildung 20: Im Dialogfeld **Für das Web exportieren** können Sie die Corel PHOTO-PAINT-Datei und daneben eine Vorschau der Ausgabe miteinander vergleichen.