

# 概念藝術

Maurice Beumers (Mo)



## 關於作者

出生和工作地點都在德國的 Maurice Beumers (Mo) 從小就開始學畫。他自動自發地學習多種科學科目，包括解剖學和光學，這有助於他發展對於形狀、透視及形象再現方面的知識，而所有這些知識都有助於創作出優秀的繪圖。從事一陣子廣告見習後，Mo 開始接受委任噴槍藝術創作。現在他是歐洲一家資訊技術設備耗材企業的出版商，也是熱情的藝術家和繪圖家。他從 CorelDRAW 第 6 版開始使用，如今，在他製作廣告行銷素材與數位插圖的工作中，更充分利用 CorelDRAW Graphics Suite 這項工具。

# 概念藝術



圖 1：概念繪圖

安靜荒涼的幾間屋子，座落在巨大城門的陰影下。點點金黃光線，彷彿為這些木屋廢墟覆蓋一層毛皮，植物點綴其間，拼湊出往昔如畫般美麗的情景。披著斗篷的孤單旅人，下馬四處張望。不過這遺棄的田園氛圍只是表面。有某些沉重的事物潛藏於陰影之中...

這個場景可以是奇幻角色扮演遊戲的情節。我的工作為概念插畫家，負責提供塑造這個情節的視覺影像（圖 1）。

接下來幾頁，我將解說創造概念藝術的工作流程，也會詳細說明使用 Corel PHOTO-PAINT。這些易懂的工具、可自訂的工作空間，以及無限的創作可能，讓這個繪圖應用程式成為數位藝術者和插畫家的強大利器。

## 將初步概念畫成素描

在心中建立了藍圖後，我使用 Corel PHOTO-PAINT 來畫出部分素描草圖。這些素描稍後將作為精雕細琢影像的基礎。

為了產生每個素描草圖，我按了「檔案」▶「開新檔案」，然後在「建立新影像」對話方塊中選擇設定。將比例指定為 1000 比 500 圖素，並選擇淡灰色背景。接下來，按一下「物件」▶「建立」▶「新物件」，來加入新物件。

我可以在這個物件上描寫素描，就跟在醋酸紙上素描一樣。

我使用「顏料填塗」工具來畫素描，通常會搭配「鉛筆」類別中的一種預設筆刷類型。

我非常快速地畫好素描，並儲存成 CPT 檔案，我想要抓住整個場景的有趣觀點和意境（圖 2）。素描有點粗陋、粗糙，並不重要。

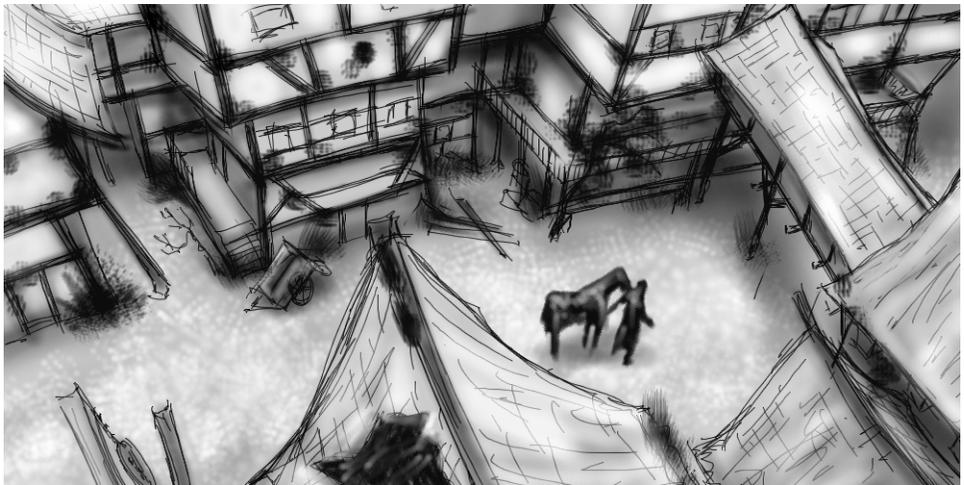


圖2：粗略素描

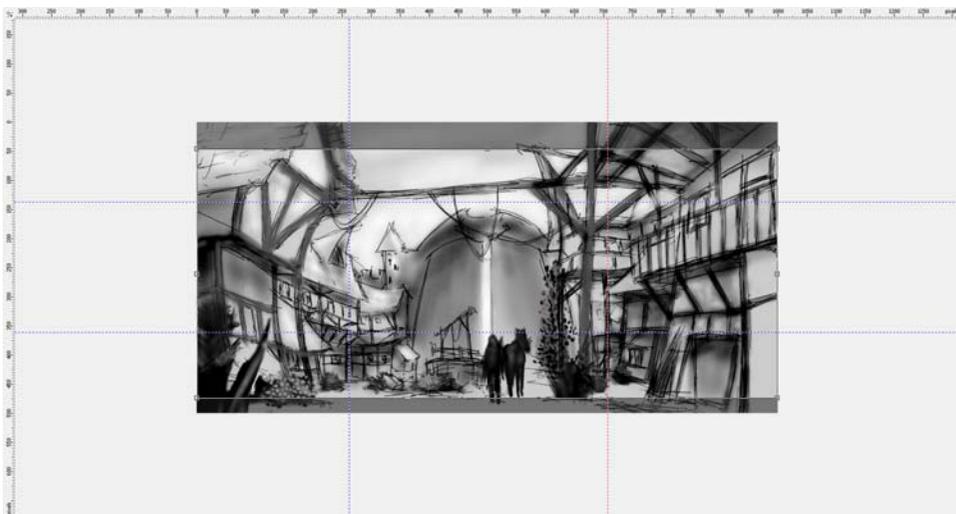


圖 3：從尺規拖曳導線。

## 定義構圖、尺寸和觀點

在我找到可以呈現主題的滿意構想後，我需要決定構圖、裁切和觀點。

我決定使用明暗對照法：暗的前景、明亮的中心及暗的背景。全景格式中的農作物（例如 21:9）很適合整體構圖。

為了將影像調成所需的尺寸，我使用了「**裁切**」工具。剪影區域會顯示成深灰色陰影，因此我可以在真的裁切影像之前，使用產生的比例。

我使用黃金比例來排列影像中的主要焦點區域。此外，我還使用了導線來設定構圖的主要元素。若要使用導線，我必須先啟用尺規，方法是按下 **Ctrl + Shift + R**。現在，尺規框出了我的有效工作區，我可以從尺規拖曳導線來向下拉動導線（圖 3）。

## 設定材質筆刷

接下來，我準備具有材質筆尖的自訂筆刷，要將材質加到我畫的影像中。我將這些自訂筆刷稱為「**材質筆刷**」。只要一筆，材質筆

刷就能產生複雜物件（如葉子）或模擬天然材質（如岩石或樹皮）。

我從「**藝術筆刷**」類別中設定筆刷，並套用自訂筆尖庫中的筆尖。我自訂自己的筆尖庫，並分開儲存，以便只載入我使用的筆尖（圖 4）。例如，一個筆尖庫包含具有樹皮材質的筆尖，另一個筆尖庫包含具有石頭和岩石材質的筆尖。我可以在「**筆刷設定**」泊塢視窗中預覽目前筆尖庫的筆尖（圖 5）。

雖然可以在不同的筆刷上使用同一種筆尖，但是，我寧可設定具有不同筆尖的同一種筆刷，然後將筆刷與筆尖的組合儲存成獨立的預設。當我在精雕細琢影像細部時，這個方法可以幫我節省時間。



圖 4：載入筆尖庫

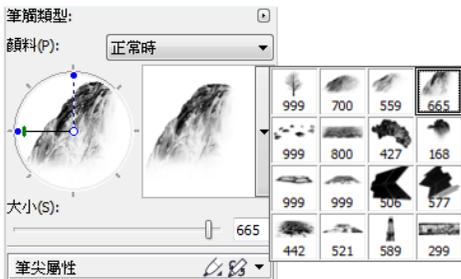


圖 5：預覽目前筆尖庫中的筆尖

## 從遮罩內容建立筆刷筆尖

Corel PHOTO-PAINT 提供便利的方式，讓您從任何您喜歡的影像建立筆尖。只要使用影像作為黑色背景上的遮罩，就可以從遮罩內容建立筆尖。我選擇岩石的影像，將用於石頭材質筆尖。首先，套用了黑色背景，以顯示筆尖所需的材質，然後將虛光效果新增至邊緣（圖 6）。遮罩會以灰階影像載入，灰階影像具有黑色（遮罩區域）和白色（可編輯區域）之間的值。

我建立一個具有黑色背景的新文件，並將寬度和高度設在 999 圖素。這些尺寸是可儲存筆刷筆尖的最高尺寸。

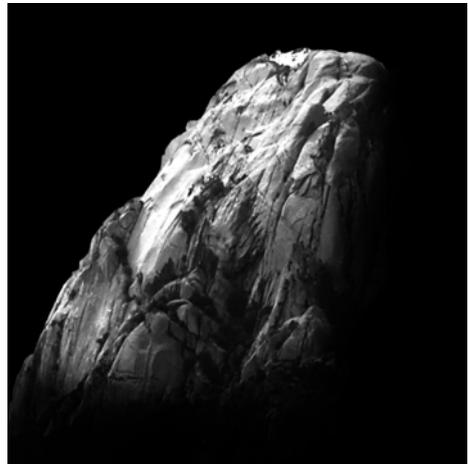


圖 6：岩石的影像將當成遮罩使用。加入黑色背景和虛光效果。

我接著載入岩石影像作為遮罩（「遮罩」▶「載入」▶「自磁碟載入」）。遮罩覆蓋必須開啟，才能顯示遮罩，並將遮罩內容設為筆尖（圖 7）。



圖 7：載入岩石的影像作為遮罩。遮罩覆蓋會遮蓋受保護的區域。

現在，已遮罩陰暗區域，明亮區域似乎變暗。從遮罩內容建立筆尖時，無遮罩的區域稍後會作為材質筆刷中的「印章」。

在「筆刷設定」泊塢視窗中，按一下「筆尖選項」圖示，再選擇「自遮罩內容建立」（圖 8）。最後，我將筆刷儲存成預設（圖 9）。

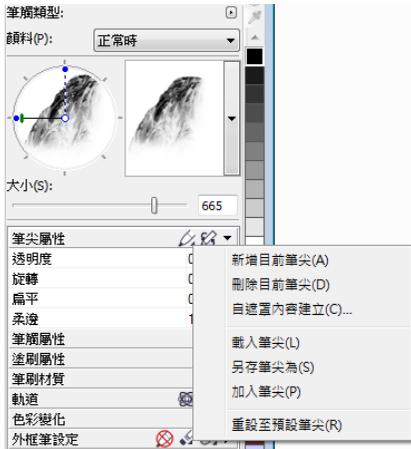


圖 8：從遮罩建立筆刷筆尖

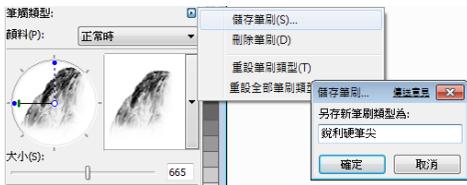


圖 9：將筆刷儲存成新預設

該筆尖已經就緒。針對我的構圖，我將建立更多筆尖，以便選擇材質。

## 新增色彩

現在可以開始繪圖了。我建立一個新文件，寬度是 2100 圖素，高度是 900 圖素。對於背景，我選擇中性的大地色彩，如赭色。

我的一個素描將當成覆蓋使用，因此，我將它輸入成新物件，並將大小調整成文件大小。我在「物件管理員」泊塢視窗中將合併模式設定為「相乘」，如此一來，我就會只看見鉛筆筆觸的陰暗值。在「正常」模式下，素描一點都不會是透明的。

在開始塗畫之前，我建立了一個具有樣本色彩補綻色的色盤。稍後，我會從這個色盤擷取色彩，然後將它們新增到「影像」色盤，以提供單一位置來儲存用於影像的所有自訂色彩。「影像」色盤預設會顯示出來，不過，若隱藏，按一下「視窗」▶「色盤」▶「影像色盤」即可存取此選項。首先，我在「影像」色盤上按一下彈出式箭頭，停用「自動更新」選項，以防止影像中的色彩自動新增至「影像」色盤。停用此選項後，我就可以控制要將哪些色彩新增到色盤。

接下來，我建立一個新物件，命名為「色盤」。使用「藝術筆刷」類別中的筆刷，我在一塊泥土的淺褐色背景中畫上各種不同顏色變化的色塊（圖 10）。色盤是由一些冷暖色彩所組成，具有不同的色相和彩度值。這對於色彩的均衡和協調很重要。



圖 10：將樣本色彩填塗在獨立的物件上。

然後，我在「物件管理員」中，將所有其他物件隱藏起來，讓我的「色盤」物件成為唯一顯示的物件。我按一下「影像」色盤上的彈出式箭頭，再選擇「從顯示的項目新增色彩」，將我填塗好之樣本的色彩新增到「影像」色盤（圖 11）。接下來，我再次讓其他物件顯示出來，並隱藏「色盤」物件。我在填塗時，使用了「影像」色盤中的色彩，因為這個色盤只包含我要用於此影像的色彩。為了在填塗時稍微變更一下色彩，我指向「影像」色盤上的色彩，然後按住滑鼠按鍵，直到彈出式色盤出現。我接著選擇略微不同的色彩。

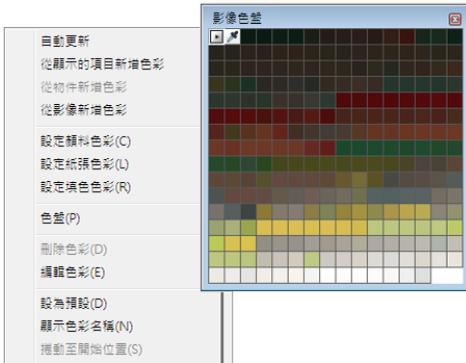


圖 11：將色彩新增至「影像」色盤

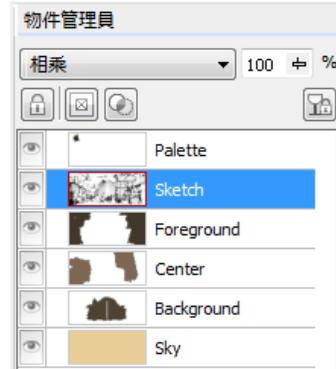


圖 12：前景、中心和背景都是獨立物件。

我畫出三個不同的圖層：前景、中景和背景。每個圖層是一個獨立物件（圖 12），我建立了粗略、粗糙的形狀（圖 13）。

我擦除某些部分的素描，以產生較乾淨的造形效果。此時，我只將焦點放在構圖和相關表現形式。在我滿意構圖後，我會分開更正前景、中心和背景的色調和亮度，對整體效果進行調整。我使用「噴槍」類別中的筆刷，增加光源的初始值差異。



圖 13：遮擋主要造形。

## 定義造形

有些表現形式太過粗略，需要更多的定義，所以我需要減去部分區域中的細節。對於這個工作，我避免使用橡皮擦，因為只要插掉，就永遠不見了。相反的，我求助於 Corel PHOTO-PAINT 的另一個神奇功能：剪輯

遮罩。您可以使用剪輯遮罩，直接「填塗」到看不見，而不擦除物件的部分。

為了產生新色類，以便在上面填塗透明度，我選了物件，然後按一下「物件」▶「剪輯遮罩」▶「建立」▶「自物件透明度」。我用黑色填塗透明區域，用白色填塗不透明的區域。

原始物件會保留下來。稍後，我可以再次填塗覆蓋過剪輯遮罩，在失去原始物件之下，顯示物件的隱藏部分。使用剪輯遮罩的另一項優點是，我可以分別為每個物件建立獨立剪輯遮罩（圖 14）。

我使用扁刷來處理造形。為了建立這種筆刷，我從「藝術筆刷」類別中，對自訂筆刷指定高的「扁平」值。我使用這個扁刷來遮擋主要造形（圖 15）。



圖 14：剪輯遮罩列在「物件管理員」泊塢視窗中。紅色外框代表作用中的剪輯遮罩。



圖 15：使用扁刷定義主要造形。

在「筆刷設定」泊塢視窗中，我將筆刷的「淡出」、「邊緣材質」和「出血」值設為 30 到 40 之間。我使用這個自訂筆刷作為一種油畫筆刷來「塑造」表現形式的可塑性。透過「鉛筆」筆刷，我定義更多的強光和材質（圖 16）。

## 新增材質和細節

現在可以新增初步的材質。此時，我將所有物件與背景合併 (**Ctrl + Shift + Down arrow**)，以便我能調和色彩。不同的材質筆刷幫助我進一步定義房子和植物的結構。

我嚴謹的由暗到亮作業，因為陰影中的區域需要的細節少於較為清楚、明亮的區域。我一向都遵照僅填塗可見部分的規則。

為了定義距離效果、深度和距離模糊，我使用「噴槍」類別中的自訂筆刷，慢慢調亮更多的遠距區域。這個筆刷幫我產生了一種大氣朦朧感。您可能注意到，有更多的遠距區域的細節會少於前景的區域。這樣的細節安

排讓我可以將視覺焦點拉到中心。陰影中的區域會以類似方式處理，細節一樣較少。

此時，我再增加一些細節和道具到中心（圖 17）。



圖 16：定義強光和材質。



圖 17：為影像加入更多細節。

## 進行色彩校正

使用不飽和色彩時，色輪上淡化的色彩一定會產生色偏。如果您嘗試加入白色或亮灰色來加亮紅色，色輪上的色彩將會偏向更冷色。此外，將淺色套用於下方色調時，亮度和對比也會改變。為了可以控制這些色彩偏移，我先在「色彩」或「覆蓋」合併模式下，從「噴槍」類別中使用我的自訂筆刷。

這些合併模式透過平衡色彩和亮度值，幫助我使色彩彼此相稱。

最後一步是，使用色調曲線來調整全域色彩（Ctrl + T）。我重新加強對比色彩，並使色彩彼此相稱協調。我調整了組合影像所有色頻的單一色頻，稱為合成色頻，來校正色彩和色調（圖 18）。圖形代表陰影（圖形的底部）、中間調（圖形的中部）和強光（圖形的頂部）之間的平衡。

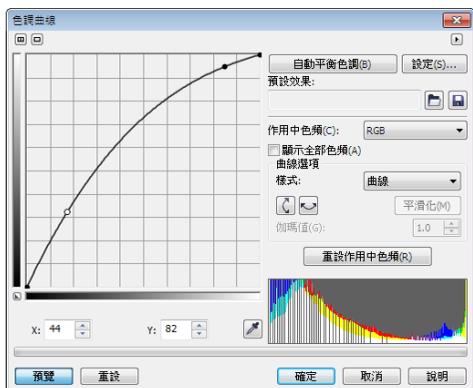


圖 18：透過色調曲線可調整色彩和色調。

略微扭曲的房子呈現出這個小鎮的離奇古怪氛圍，店面斑剝的油漆突顯出老舊荒蕪感。



圖 19：調整色彩和色調以傳達出正確的氛圍。

## 準備用於 Web 的影像

我打算將完成的藝術作品用電子郵件傳給我的客戶，因此，我需要小但高品質的影像檔案。為了最佳化用於 Web 的影像，我按一下「檔案」▶「輸出為網頁」（圖 20）。我在「格式」清單方塊中選了「JPEG」，並調整 JPEG 設定。我將色彩模式保持為「RGB 色彩 (24 位元)」，因為這件藝術作品將顯示在螢幕上。接下來，我將「品質」控制項設為 100，以防止高壓縮比情況下出現 JPEG 假

影。我將「子格式」控制項設為「選擇 (4:4:4)」，來改善色彩取樣率，並防止造成更多飽和色彩出血。我還將「殘影」控制項設為 0，使影像得以維持其原本的銳利度。

在「進階」區域中，我確認了「反鋸齒補償」方塊是否已勾選，以便有乾淨的外觀，我使用文件色彩設定，而非色彩打樣設定。我沒有嵌入色彩描述檔，而是勾選「最佳化」方塊，以進行最佳壓縮。我沒有多注意「變形」區域，因為我想要維持原始的影像

大小和解析度。在我滿意所有設定後，便儲存影像。

我將最終概念影像傳送給客戶，也就是藝術總監。通常，我會建立三到四種不同的概念影像，然後再對藝術總監選中的影像進行精修，藉此來符合遊戲的視覺風格。房子的架

構和安排詳圖會接著進行。最終概念將由 3D 藝術家使用 3D 應用程式進行塑造，以營造出虛擬冒險的電玩世界。在如畫般的表面底下，您會發現這個被遺忘的老鎮，陰影中四處埋伏著危險。

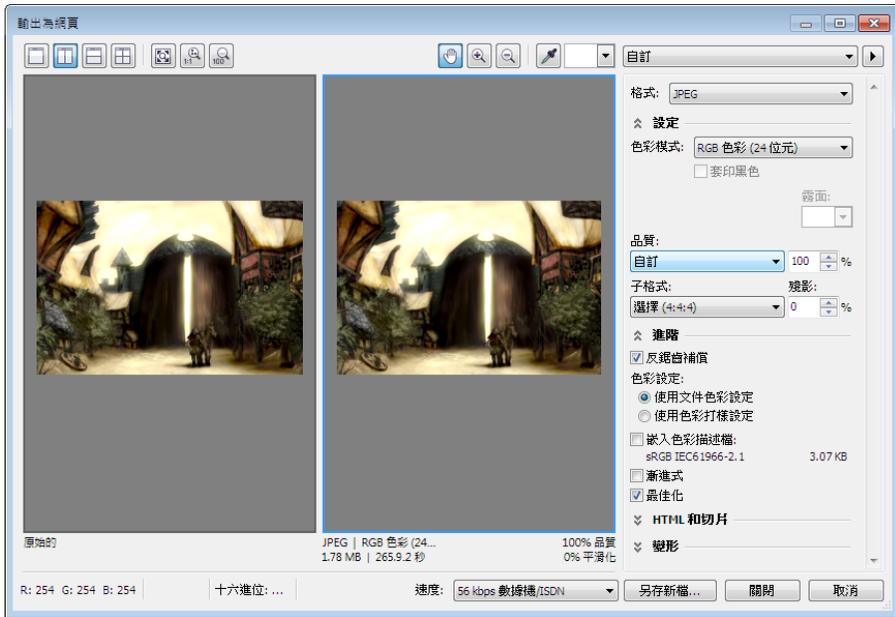


圖 20：透過「輸出為網頁」對話方塊可以並排比較 Corel PHOTO-PAINT 檔案並預覽輸出。