コンセプト アート

Maurice Beumers (Mo)

執筆者の紹介

ドイツで生まれ、ドイツで活躍する Maurice Beumers (Mo) は、子供の頃に描くことを学びました。解剖学や光学を含む多くの科学的な学問を独学で学んだことが、形状、遠近法、および造形表現についての彼の知識を発展させる上で役立ち、優れたイラストレーションに貢献しています。広告業界での実習の後に、Mo は委託によるエアブラシのアートワーク作成を始めました。彼は現在、ヨーロッパの IT 供給企業の出版部門に所属すると共に、情熱的なアーティスト兼イラストレータです。Mo は CorelDRAW をバージョン 6 以来使用しており、現在では CorelDRAW Graphics Suite を彼の業務であるマーケティング資料およびデジタル イラストレーションの作成に活用しています。

コンセプト アート

図 1: コンセプト ペインティング

静かで人気のない家々が、町の巨大なゲートの影の中に横たわっている。1 点から放たれる金色の光が、木造の家々の廃墟をさらに照らし、かつては絵のように美しかったはずの風景を思わせる植生で飾られている。黒いケープをまとった孤独な旅行者が馬から身を起こして周囲を見回している。しかし、孤独で美しい雰囲気は表面だけだった。重苦しい、隠された何かが影の中に横たわっている ...

この場面は、幻想的なロール プレイング ゲームのプロットから取られた可能性があります。コンセプト イラストレータとしての私の仕事は、この説明に形を与えるビジュアル イメージを提供することです (図 1)。

以下のページでは、コンセプト アートを作成する基本的なワークフローについて取り上げ、Corel® PHOTO-PAINT ™ を使用する利点について Corel PHOTO-PAINT。理解しやすいツール、カスタマイズ可能な作業領域、そして無限の創造的可能性により、このグラフィック アプリケーションはデジタル アーティストやイラストレータのパワフルなツールとなります。

最初のアイデアをスケッチする

私は、絵を頭の中で作り上げてから、Corel PHOTO-PAINT を使用してラフ スケッチを作成します。このようなスケッチは、後でイメージに手を入れるための叩き台として役立ちます。

各ラフ スケッチを作成するために、**[ファイル] ▸ [新規作成]** をクリックして、**[新規イメージの作成]** ダイアログ ボックスで設定を選びます。1000 対 500 ピクセルの比率を指定し、明るいグレーのバックグラウンドを選びます。次に、**[オブジェクト] ▸ [作成] ▸ [新規オブジェクト]** をクリックして新規オブジェクトを追加します。

アセテートのシートに描くように、このオブジェクトにスケッチを描くことができます。

私は、スケッチには**ペイント** ツールを使います。通常は、**鉛筆**カテゴリのプリセットされたブラシのいずれかの種類を使いますスケッチを素早く作成して、CPT ファイルとして保存します。目的は、場面全体の面白い観点や表現をキャプチャすることです (図 2)。スケッチが多少不恰好であったりラフであっても構いません。

図 2: ラフ スケッチ

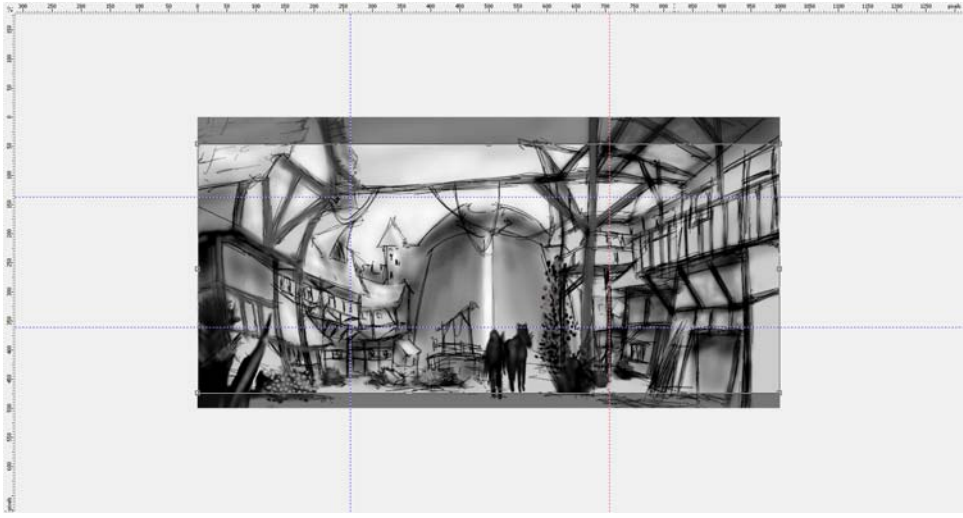

図 3: ガイドラインをルーラーからドラッグする。

構成、寸法、および視点を定義する

対象を表す上で満足できるアイデアを見つけたら、構成、切り取り、および視点について決定する必要があります。

私は、暗いフォアグラウンド、明るいセンター、および暗いバックグラウンドの白黒のスケッチを使うことにします。たとえば、21: 9 など、パノラマ形式の切り抜きが全体構成として適しています。

イメージを希望する寸法に合わせるために、私は**切り抜き**ツールを使います。切り捨てられる領域はダークグレーで陰影で表示されるため、実際にイメージを切り抜く前に結果の比率を見ることができます。

私は黄金比を使って、イメージの主なフォーカス領域をアレンジします。さらに、ガイドラインを使って構成の主要要素を設定します。ガイドラインを使用するには、初めに **Ctrl + Shift + R** を押して、ルーラーを有効にする必要があります。ルーラーがアクティブな作業領域を構成したら、ルーラーからガイドラインをドラッグして引き下ろすことができます (図 3)。

テクスチャ ブラシを設定する

次に、テクスチャのペン先でカスタム ブラシを用意します。これにより、イメージにペイントしてテクスチャを加えます。私はこれらのカスタム ブラシを「テクスチャ ブラシ」と呼んでいます。テクスチャ ブラシは、ひと刷毛で、複雑なオブジェクト (木の葉など) を生成することや、自然のテクスチャ (岩や樹皮など) をシミュレートすることができます。

ブラシを**アート ブラシ** カテゴリから設定し、カスタマイズしたペン先ライブラリからペン先に適用します。ペン先のライブラリをカスタマイズしたら、自分が使うペン先だけに別にロードして保存します (図 4)。たとえば、あるライブラリには樹皮のテクスチャのペン先を入れ、別のライブラリには石や岩のテクスチャのペン先を入れます。現在のペン先ライブラリは、**[ブラシの設定]** ドッキングウィンドウでプレビューできます (図 5)。

同じペン先をさまざまなブラシに使うこともできますが、私は同じブラシにさまざまなペン先を設定してから、ブラシとペン先の各組み合わせを個別のプリセットとして保存するやり方が好きです。この方法は、後でイメージの細部を描くときに時間を節約できます。

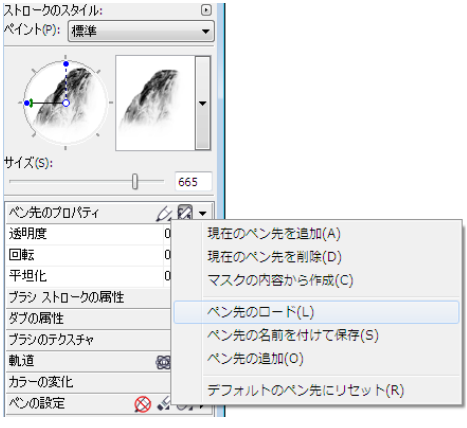

図 4: ペン先ライブラリをロードする

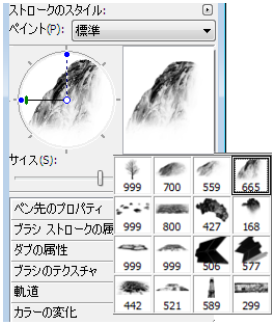

図 5: 現在のペン先ライブラリをプレビューする

マスクの内容からブラシのペン先を作成する

Corel PHOTO-PAINT には、好みのイメージからペン先を作成できる便利な方法が用意されています。黒のバックグラウンドでイメージをマスクとして使い、マスクの内容からペン先を作成できます。私は岩のイメージを選び、これを石のテクスチャ ペン先に使います。初めに、黒いバックグラウンドを適用して、ペン先に必要なテクスチャを引き出し、さらにビネット効果をエッジに加えます (図 6)。このマスクは、黒 (マスクされる領域) と白 (編集可能な領域) の間の値のグレースケール イメージとしてロードされます。

黒のバックグラウンドの新規ドキュメントを作成し、幅と高さを 999 ピクセルに設定します。この寸法は、ブラシのペン先を保存できる最大の寸法です。

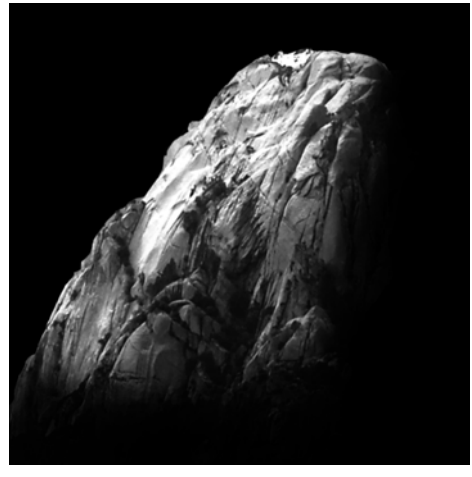

図 6: 岩のイメージがマスクとして使用される。黒いバックグラウンドとビネット効果が追加される。

ここで、岩のイメージをマスクとしてロードします ([**マスク**] ▸ [**ロード**] ▸ [**ディスクからのロード**])。マスクのオーバーレイをオンにして、マスクを見えるようにして、マスクの内容をペン先として設定する必要があります (図 7)。

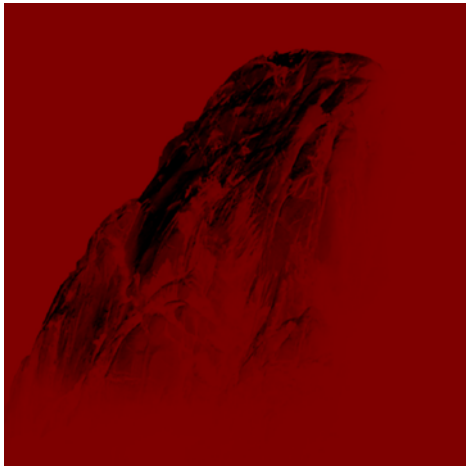

図 7: 岩のイメージがマスクとしてロードされる。マスクのオーバーレイが保護された領域をカバーする。

暗い領域がマスクされると、明るい領域が暗くなります。マスクされていない領域は、ペン先がマスクの内容から作成されると、テクスチャ ブラシで「スタンプ」として機能します。

[ブラシの設定] ドッキング ウィンドウで、**[ペン先のオプション]** アイコンをクリックして、**[マスクの内容から作成]** を選択します (図 8)。最後に、ブラシをプリセットとして保存します (図 9)。

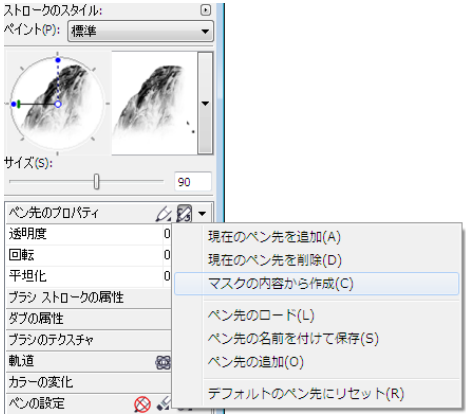

図 8: マスクからブラシのペン先を作成する

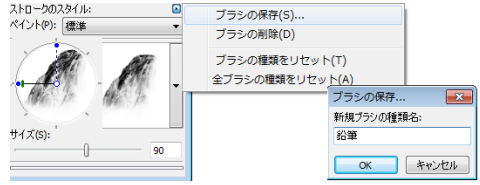

図 9: ブラシを新規プリセットとして保存する

ペン先の準備ができました。私の構成では、テクスチャの選択ができるように、さらにペン先を作成します。

カラーを追加する

それでは、ペイントを始めましょう。新規ドキュメントを幅 2100 ピクセル、高さ 900 ピクセルで作成します。バックグラウンドには、黄土色などの中間的なアース カラーを選びます。

スケッチの 1 つはオーバーレイとして使われるので、それを新規オブジェクトとしてインポートして、ドキュメントのサイズに合うようにサイズ変更します。**[オブジェクト マネージャ]** ドッキング ウィンドウのマージ モードを **[乗算]** に設定して、鉛筆の黒い線のみが見えるようにします。**標準** モードでは、スケッチは透明になりません。

私はペインティングを始める前に、サンプルのカラー パッチでパレットを作成します。後で、このパレットからカラーを取り出して、**イメージ** パレットに加えます。イメージ パレットは、イメージで使用されるすべてのカスタム カラーを格納する単一の場所を提供します。**イメージ** パレットはデフォルトで表示されますが、表示されない場合は、**[ウィンドウ] ▸ [カラー パレット] ▸ [イメージ パレット]** をクリックすると表示されます。まず、**イメージ** パレットでフライアウト矢印をクリックし、**[自動的に更新]** オプションを無効にして、イメージの新規カラーが自動的に**イメージ** パレットに追加されるのを防ぎます。このオプション

を無効にすることで、パレットに追加されるカラーを制御できます。

次に、**パレット**という名前の新規オブジェクトを作成します。**[アート ブラシ]** カテゴリのブラシで、茶の濁色のバックグラウンドの一部のパッチを異なるカラー バリエーションでペイントします (図 10)。このパレットは、異なる色相や彩度を持った一部の寒色と暖色で構成されています。カラーのバランスと調和をとることが基本です。

図 10: サンプル カラーが独立したオブジェクトにペイントされている。

ここで、**[オブジェクト マネージャ]** で他のオブジェクトをすべて非表示にして、**パレット** オブジェクトのみが表示されるようにします。**イメージ** パレットでフライアウト矢印をクリックし、**[表示からカラーを追加]** を選択して、ペイントしたサンプルのカラーを**イメージ** パレットに追加します (図 11)。次に、他のオブジェクトを再び見えるようにして、**パレット** オブジェクトを非表示にします。私はペイントするときに、**イメージ** パレットからカラーを使います。これには、このイメージに使いたいカラーだけが含まれているからです。ペイント中にカラーをわずかに変更するには、**イメージ** パレットでカラーをポイントし、ポップアップ カラー パレットが表示されるまでマウス ボタンを押し続けます。ここで、異なる色を選択します。

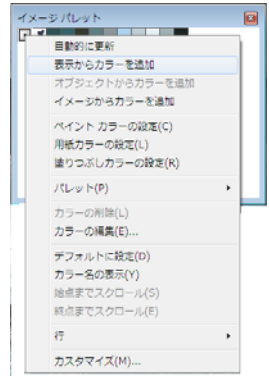

図 11: カラーを**イメージ** パレットに追加する

私は、フォアグラウンド、センター、バックグラウンドの 3 つの独立したレベルでペイントします。各レベルは独立したオブジェクトであり (図 12)、ラフで大雑把な形状を作成します (図 13)。

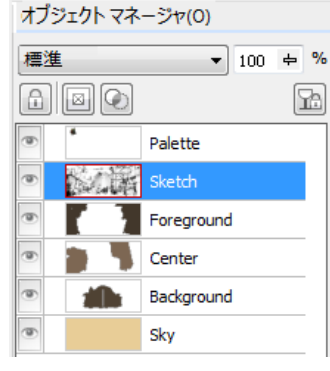

図 12: フォアグラウンド、センター、バックグラウンドは独立したオブジェクト。

スケッチの一部を消去して、形状をすっきりした印象にします。この時点では、構成と関連する形式にのみ焦点を絞ります。構成に満足したら、フォアグラウンド、センター、バックグラウンドのトーンと明るさを個別に修正して、全体の印象を調整します。**エアブラシ** カテゴリからブラシを使用して、初期値に異なる照明を加えます。

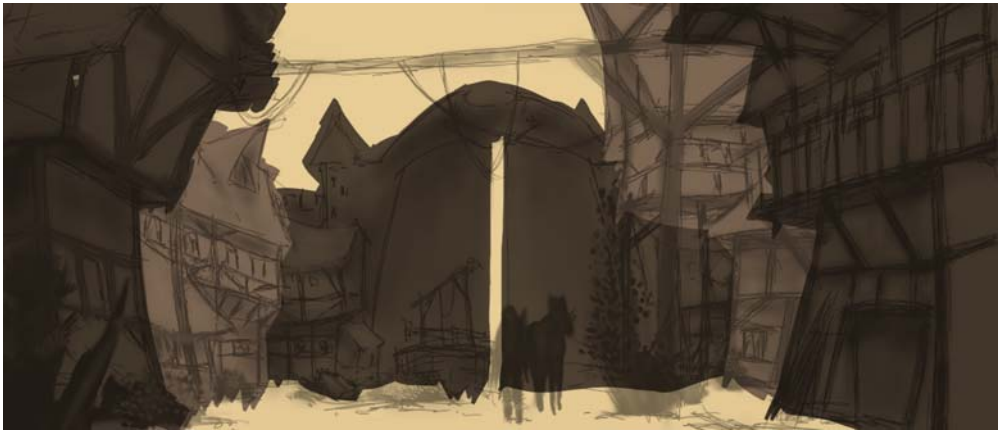

図 13: 主な形状が遮断される。

形状を定義する

一部の形状はラフすぎて、さらに定義する必要があるため、一部の領域の細部を差し引く必要があります。このタスクには、消しゴムの使用を避けます。消去したものは永久に失われるからです。代わりに、Corel PHOTO-PAINT のもう 1 つの強力な機能であるクリップ マスクを使います。オブジェクトの一部を消去する代わりに、クリップ マスクを使って「ペイント」して見えないようにすることができます。

透明度をペイントできる新規チャンネルを生成するには、オブジェクトを選択し、**[オブジェクト]** ▸ **[クリップ マスク]** ▸ **[作成]** ▸ **[オブジェクト透明から]** をクリックします。透明領域をペイントするために黒を使い、不透明領域をペイントするために白を使います。

オリジナルのオブジェクトは保持されます。後で、クリップ マスクの上を再びペイントすると、オリジナルのオブジェクトを失うことなく、オブジェクトの見えない部分を引き出すことができます。クリップ マスクを使用するもう 1 つの利点は、各オブジェクトに独立したクリップ マスクを作成できることです (図 14)。

平らなブラシで形状を仕上げます。このブラシを作成するには、**アート ブラシ** カテゴリのカスタム ブラシに高い**平坦化**値を割り当てます。主な形状を遮断するには、この平らなブラシを使います (図 15)。

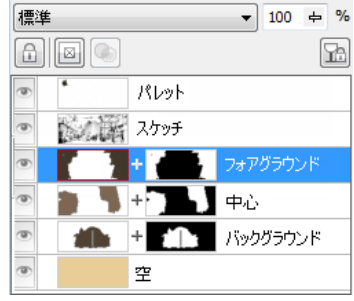

図 14: **[オブジェクト マネージャ]** ドッキング ウィンドウにリストされるクリップ マスク。赤い輪郭は、アクティブなクリップ マスクを示します。

テクスチャと細部を追加する

ここで、最初のテクスチャを追加します。この時点では、すべてのオブジェクトをバックグラウンドと結合して (**Ctrl** + **Shift** + **下矢印**)、カラーをブレンドできるようにします。さまざまなテクスチャのブラシがあると、家や植生の構造をさらに定義する上で役立ちます。

私は、暗い色から明るい色に向って厳密に作業します。影の中の領域は、可視部分が多い明るい領域より詳細な部分が少なくて済むからです。私は常に見えるものだけをペイントするルールに従っています。

図 15: 平らなブラシを使用して主な形状を定義する。

[ブラシの設定] ドッキング ウィンドウでは、ブラシの **[フェード アウト]**、**[エッジのテクスチャ]**、および **[ブリード]** の値を 30 から 40 の間に設定しました。私はこのカスタム ブラシを一種の油絵のブラシとして使い、形状の可塑性を「流し込む」のに利用します。**鉛筆**ブラシには、ハイライトやテクスチャを多少多く加えるように定義しています (図 16)。

距離効果、深度、ぼかしの距離を定義するには、**エアブラシ** カテゴリのカスタム ブラシでより離れた領域を明るくします。このブラシは大気中のかすみを発生させるのに役立ちます。より離れた領域は前面の領域より細部が減ることが分かるでしょう。細部をこのように配置すると、視覚の焦点が中央に引き寄せられます。影の中の領域は、同じように処理され、細部も同様に減ります。

この時点で、中央に細部と小道具をもう少し追加します (図 17)。

図 16: ハイライトとテクスチャが定義されている。

図 17: イメージにさらに細部が加えられている。

カラー補正を行う

不飽和カラーが使用されると、カラー ホイール上でぼやけた色が常にシフトします。白または明るいグレーを加えて赤を明るくすると、そのカラーは寒色に向かってカラー ホイール上を移動します。また、薄い色を基調のトーンに適用すると、明るさとコントラストが変わります。このようなカラーの変化を制御するには、初めに**カラー**または**オーバーレイ** マージ モードの**エアブラシ** カテゴリのカスタム ブラシを使用します。これらのマージ モードでは、カラーや明るさの値のバランスをとって、相互にカラーを合わせることができます。

最後の手順は、トーン カーブ (**Ctrl + T**) を使用して、グローバル カラーを調整することです。カラーのコントラストを再び強調して、カラーを相互に調和させます。コンポジット チャンネルと呼ばれる単一チャンネルを調整してカラーとトーンを補正します。このチャンネルにはイメージのすべてのチャンネルが組み合わされています (図

18)。グラフは、影 (グラフの下部)、中間トーン (グラフの中央)、およびハイライト (グラフの上部) のバランスを表します。

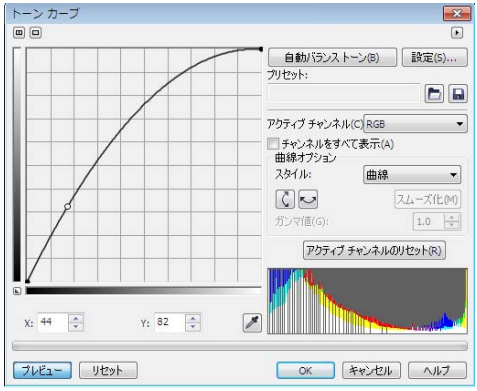

図 18: トーン カーブは、カラーとトーンが調整できる。

わずかに歪んだ家々は、町のおどけた魅力を引き出す一方、店頭の剥げた塗装は老朽化と荒廃を強調しています。薄い色のアース カラーのパレット、外れた車輪や雑多な植生は、見捨てられた歓迎の雰囲気を伝えています (図 19)。私の意図は、イメージに敵対的な雰囲気を与える寒色を避けることでした。

図 19: カラーとトーンが、正しい雰囲気を伝えるように調整された。

Web 用のイメージを用意する

完成したアートワークを電子メールでクライアントに送付する予定であるため、ファイル サイズが小さな高画質のイメージが必要です。Web 用にイメージを最適化するには、**[ファイル] ▸ [Web にエクスポート]** をクリックします (図 20)。**[フォーマット]** リスト ボックスから **[JPEG]** を選択し、JPEG 設定を調整します。カラー モードは **RGB カラー (24 ビット)** を維持します。これは、アートワークを画面で表示するためです。次に、**[画質]** コントロール **100** に設定して、高圧縮率で現れる JPEG のアーチファクトを防ぎます。**[サブフォーマット]** コントロールを **[オプション (4: 4: 4)]** に設定します。これは、カラーのサンプリング レートを向上し、サチュレートしたカラーがブリーディングを起こすのを防ぎます。また、

[ぼかし] コントロールを **0** に設定して、イメージが元の鮮明さを維持するようにします。

[アドバンス設定] 領域で、すっきりとした表示のために **[アンチエイリアス]** ボックスをオンにし、カラー校正設定の代わりにドキュメント カラー設定を使用します。カラー プロファイルを埋め込みませんが、最適な圧縮を得るために **[最適化]** ボックスをオンにします。**[変形]** 領域には特に注意を払いません。オリジナルのカラー サイズと解像度を維持したいからです。設定に満足したら、イメージを保存します。

最終のコンセプト イメージを顧客のアート ディレクタに送付します。通常、私は 3 点または 4 点の異なるコンセプト イメージを作成してから、アート ディレクタが選んだ 1 点を詳細に仕上げるため、ゲームの視覚スタイルに合わせることができます。建築物の詳細な描画と家々の配置がその後に続きます。最終コンセプトは 3D アーティストにより 3D アプリケーションでモデル化され、仮想冒険ゲームの世界が作成されます。そこでは、美しい前景の背後の、古い見捨てられた町の影に潜む危険が見い出されることになります。

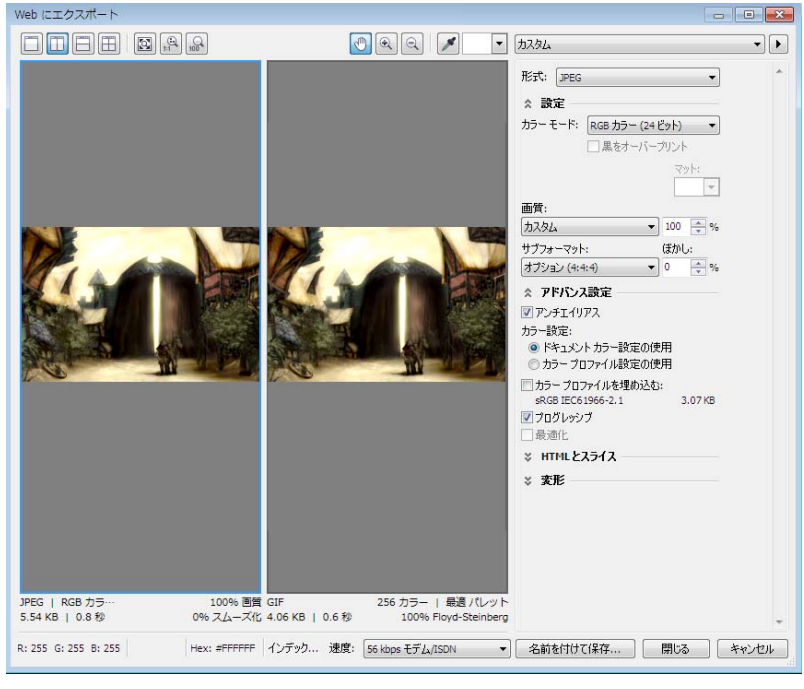

図 20: **[Web にエクスポート]** ダイアログ ボックスでは、Corel PHOTO-PAINT ファイルと出力のプレビューを並べて比較できる。

Copyright © 2014 Corel Corporation. All rights reserved. すべての商標および登録商標は、それぞれの所有者に帰属します。