
Auch das noch!

EIN PLÄDOYER FÜR DIE GRUNDLAGEN

Autor: Uwe Gleiß, Franz-Ludwig-Gymnasium Bamberg, Computergrafikgruppe (CoGra-FLG) • Kontakt: cogra-flg@web.de
Dieses Werk steht unter einer Creative Commons Lizenz.



KUNST KOMMT VON KÖNNEN

Soft- und Hardware

Ein gut gemachter heroischer Showreel zur neuesten Version von Blender, Cinema 4D, Photoshop oder Affinity Photo kann einen wirklich packen. Was einem da nicht alles an Möglichkeiten offen steht, wenn man dieses neue Programm nur erst mal in den Fingern hat. Dann noch eine Space Mouse und ein riesiger Bildschirm, der zugleich Grafiktablett ist und der Weg zu großer Kunst steht offen.

Ich möchte es umgekehrt betrachten: Unpassende Programme und Eingabegeräte können mich behindern oder den Weg versperren, aber gut geeignete Soft- und Hardware ist kein Garant für große Kunst. Denn egal, wie gut die neue Maus in der Hand liegt, oder wie sehr einem eine Benutzeroberfläche zunächst gegen den Strich geht: Es braucht Zeit, bis man sie endgültig zu einer Verlängerung von Kopf und Arm gemacht hat oder sich sicher sein kann, dass es für einen persönlich wirklich nicht das Mittel der Wahl ist.

Bei dieser Suche können einem Andere Hilfestellung bieten, sei es durch einen ausgeborgten Trackball oder in Form passender Anleitungen. Was aber immer bleibt ist das eigenständige Probieren und Vergleichen. Was für den einen das Non plus Ultra ist, kann für einen anderen eine Sackgasse sein. Ein Buch, das einem Freund die Augen öffnete, könnte für einen selbst selbst in Keilschrift kaum unverständlicher sein.

Es gibt keinen goldenen Weg.

Was es allerdings auch nicht gibt, ist ein Weg, der jeden im Handumdrehen in einen perfekten Künstler am Computer verwandelt. Wäre dem so, dann müssten diese Leute haufenweise herumrennen.





Üben, üben und nochmal üben

Ja, manche lernen schneller, manche langsamer und Manchem verschließen sich die höheren Weihen einer Wissenschaft, einer Kunstrichtung oder einer anderen Technik. Aber diejenigen, die im Bereich der Computergrafik wirklich etwas drauf haben, die haben das allesamt vorher geübt. Nun mag man gern widersprechen, man hätte sich das alles einfach so angelesen und dann halt einfach gemacht. Aber seien wir mal ehrlich: Bis zum ersten wirklich beeindruckenden eigenen Werk war es fast immer ein langer Weg.

Und manchmal stellt man dabei fest, dass man gewisse Dinge einfach nie richtig hinbekommt. Immer wieder passt die Form der konstruierten Kaffeemaschine einfach nicht, die modellierte Hand sieht aus wie ein aufgeblasener Gummihandschuh und die zarte Elfe eher wie eine Rentnerin mit schwerem Rheuma.

Spätestens dann würde ich dringend empfehlen, die Grundlagen, die man so lang für überflüssig hielt, nachzuholen. Das kostet natürlich Arbeit und bringt einen weg von dem coolen Projekt, das man gerade in Arbeit hat. Aber wenn das coole Projekt mehr und mehr zur Frustrationsquelle verkommt, weil einfach nichts so will, wie es soll, warum dann nicht mal an der Basis arbeiten?

Außerdem: Mit passenden Anleitungen und Tipps macht man erstaunlich schnell Fortschritte. Zeichnen sauber zu lernen, beinhaltet unvermeidlich auch das eigene Hinsehen zu trainieren und das macht sich sehr bald schon auch an anderen Stellen bezahlt. Für mich persönlich ist aber nach wie vor die Haupttriebkraft bei diesen Übungen, zu sehen, wie man spürbar besser wird, wie man plötzlich Dinge kann, die man sich selbst nicht zugetraut hätte.

MEINE HERANGEHENSWEISE

Weg vom Computer

Am Anfang ist der Computer eher Hindernis. Ich habe trotz großem Grafiktablett am Computer zeichnerisch lange nicht viel zuwege gebracht. Also ging es zurück zu Bleistift und Papier. Auch da habe ich zunächst übertrieben: sechs verschiedene Minenhärten, zwei Radiergummis, zwei Skizzenblöcke. Heute arbeite ich für alle Übungen auf Schmierpapier, fasse den Knetradierer nur selten an und komme mit drei Härten und einem Buntstift zurecht.

Mehr als alles andere haben mir die Videos von Matt Kohr geholfen: ctrlpaint.com/library

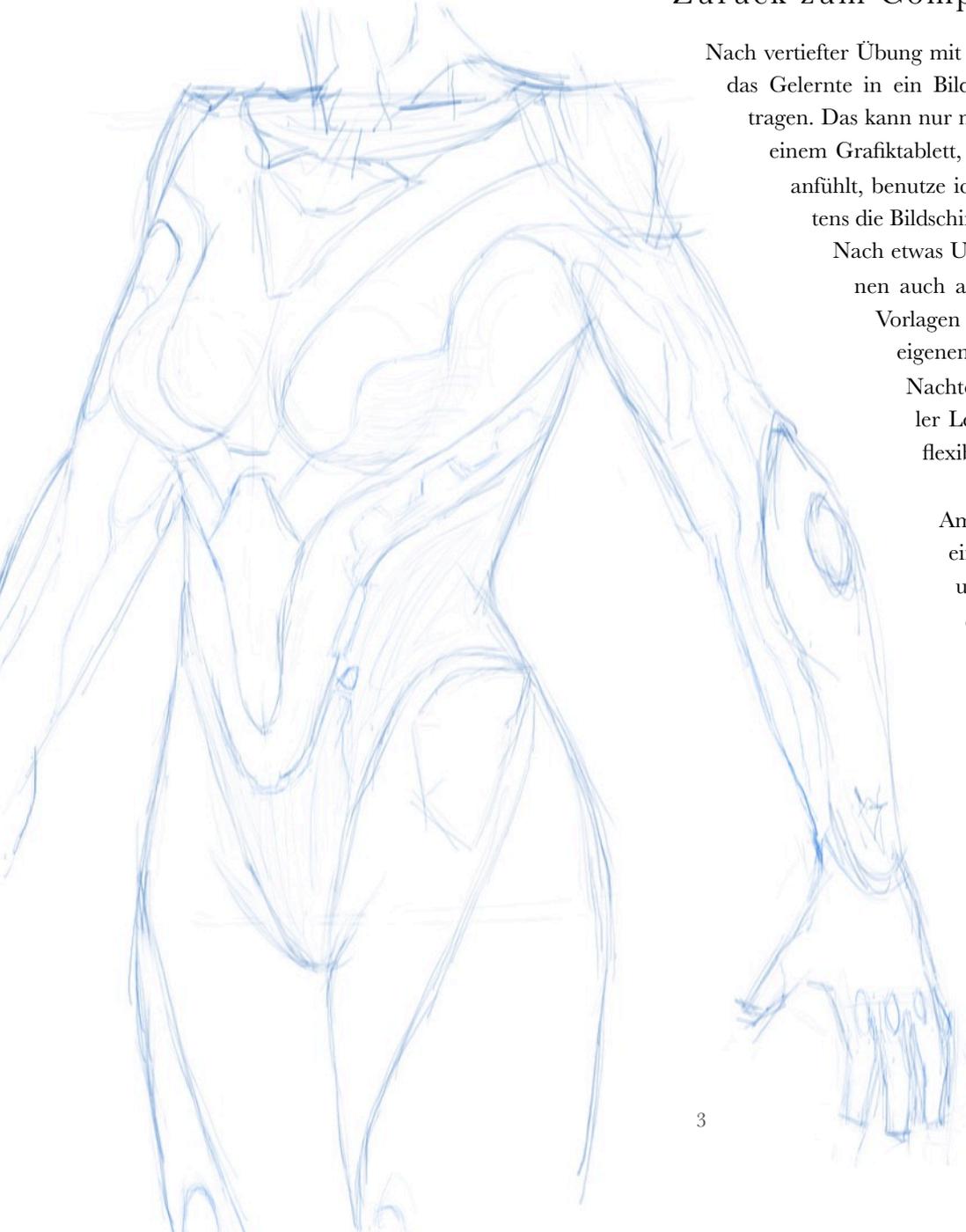
Ich würde als erstes Kapitel 2) Traditional Drawing empfehlen. Matt Kohr erklärt grundlegende Techniken in kurzen Videos, die fast immer mit einer Hausaufgabe enden. Arbeiten Sie diese Hausaufgabe unbedingt ab. Sie ist es, die einen weiter bringt.

Zusätzlich sollte man das Zeichnen zur Gewohnheit für Zwischendurch machen. Bei Langeweile: Handy weglegen, Block schnappen und skizzieren, was auch immer einem vor die Nase kommt.

Zurück zum Computer

Nach vertiefter Übung mit Papier und Bleistift kann man das Gelernte in ein Bildbearbeitungsprogramm übertragen. Das kann nur mit ähnlicher Technik, also mit einem Grafiktablett, klappen. Damit es sich flüssig anfühlt, benutze ich als Bildgröße meist mindestens die Bildschirmauflösung, meist eher mehr. Nach etwas Umgewöhnen klappt das Zeichnen auch am Rechner ganz gut. Vorteil: Vorlagen kann man sich einfach in einer eigenen Ebene im Projekt bereitlegen. Nachteil: selbst mit drehbarer digitaler Leinwand ist die Sache nicht so flexibel wie ein Zeichenblock.

Am allerwichtigsten ist es, bei einem Projekt die Proportionen und Richtungen korrekt zu erwischen. Der konzentrierteste Teil der Arbeit ist diese unscheinbare erste Rohskizze, die ich meist in Blau anlege. Wenn dieses Gerüst nicht stimmt, geht alles andere unvermeidlich schief. Darum radriere ich viel und setze evtl. mehrfach von vorne an.

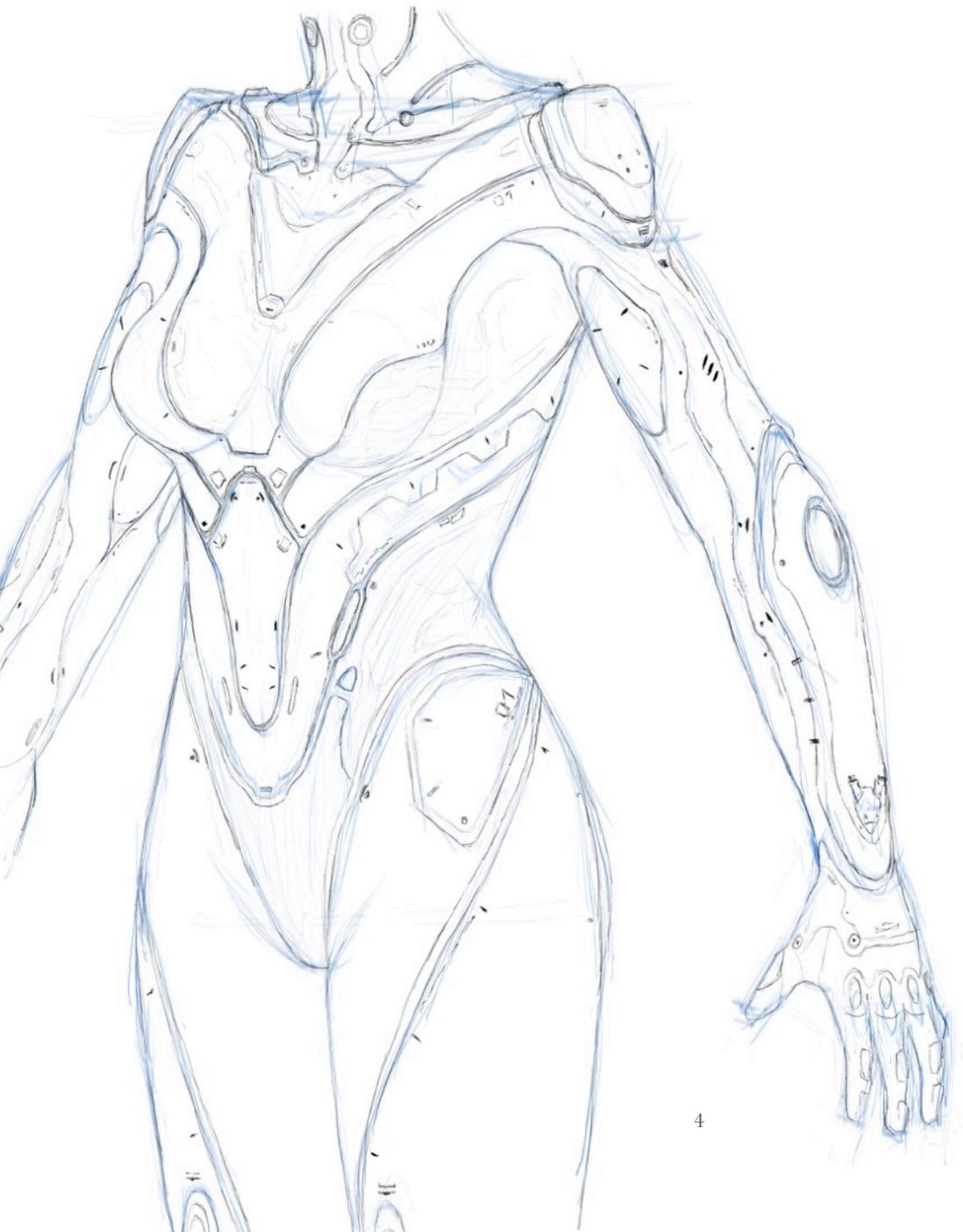


Detailzeichnung

Ich gebe Matt Kohr recht: Die zweite Skizzenphase, bei der man die Feinheiten der Vorlage (oder der eigenen Vorstellung) herausarbeitet, ist zwar langwierig, aber weit weniger anstrengend. Ähnliches gilt für das Schattieren, was im hier gezeigten Beispiel wegfällt.

Ich wollte seit langem wieder mit Maltechniken am Computer experimentieren und sehen, wie nahe ich einer Bildvorlage komme. Dabei habe ich mir die Regel auferlegt, die Vorlage ausschließlich als solche zu verwenden. Kein Abpausen, kein Übernehmen von Farben.

Die Vorlage ist hier nicht enthalten, bei Interesse kann man sie hier einsehen: artstation.com/artwork/QXLE



Ebenen

Wenn man Ebenen in einem Programm wie Gimp oder Affinity Photo nicht nutzt, dann ist es gegenüber Stift und Papier nur wenig im Vorteil. Schon die Detailzeichnung oben liegt natürlich in einer neuen Ebene. So kann man problemlos in ihr herumfuschen, ohne die Grundskizze zu beschädigen.

Grundfarben

Wieder in einer eigenen Ebene lege ich die grundlegenden Farbflächen an. Das ginge sicherlich auch bei fließenden Übergängen, aber ich wollte hier einen Schritt nach dem anderen machen. Darum auch die Vorlage eines menschlichen Körpers, aber in einem Science Fiction Anzug mit klar getrennten Farbbereichen (da die männlichen Ergebnisse zu stachelig waren, war die Sucheingabe am Ende „female armor“).

Die Detailzeichnung blieb dabei (mit verringerter Deckkraft) über dieser neuen Ebene.



Schatten ...

Wieder eine neue Ebene, diesmal mit Modus Multiplizieren (Abdunkeln o.ä. kann es auch tun). Dabei übernehme ich einen einfachen, aber sehr wirkungsvollen Trick von Matt Kohr: Ich male Neues nicht in diese Schattenebene, sondern immer in eine zusätzliche Ebene darüber (ebenfalls auf Multiplizieren gesetzt). Die neuen Schatten darin werden mit dem Radierer passend beschnitten, dann wird die Ebene mit der eigentlichen Schattenebene vereinigt und der nächste Teil wird in einer weiteren neuen Ebene angegangen.

Auf diese Weise kann ich z.B. immer meinen geliebten weichen Pinsel verwenden und behutsam aufragen und dennoch dank Radierer gezielte scharfe Kanten im Schattenverlauf festlegen, wie sie an den Rändern oder z.B. an der Trennlinie zwischen den beiden Beinen notwendig sind.



... und Licht

Die Technik für die Glanzlichter ist praktisch die selbe wie für die Schatten. Ich habe die zugehörige Ebene auf „Weiches Licht“ gesetzt, aber je nach Projekt eignen sich andere Modi besser. Dank dem beschriebenen Vorgehen mit immer wieder einer neuen Zusatzebene, die dann vereinigt wird, war es kein großes Problem, auf den weißen Bereichen ein engeres helleres und auf den blauen Bereichen ein weiches Glanzlicht zu verwirklichen. Das gibt den beiden Materialien diesen kleinen aber wichtigen Unterschied.



Jede Menge Linien

Eine Ebene dient für all die dunklen (und einige roten) Linien und eine Ebene darunter für die grauen Linien. Meine Hand war noch nicht ruhig genug, darum war das ein mühsames Geschäft mit vielen Fehlversuchen.

Bei einem Comichild wäre dies die Phase, in der die Bleistiftlinien mit Tusche nachgezogen werden. In beiden Fällen ersparen die klaren Trennlinien die Notwendigkeit, bei den Farbflächen von vorher auf präzise Ränder zu achten.

Da die Ebenen für Schatten und Licht über alledem liegen, fügen sich die neuen Linien gut in den Rest ein.



Masken

An den Rändern der Figur haben sich vor allem durch die Arbeiten an Schatten und Glanzlichter recht faserige Ränder eingestellt. Statt zu radieren habe ich dem gesamten bisherigen Werk eine Maske verpasst (Affinity Photo kann das, in Gimp könnte eine oberste Ebene, in der man weiß malt, das gleiche leisten) und in dieser schwarz eingefärbt, was weg soll.

Auf diese Weise kann ich auch in späteren Korrekturläufen fröhlich über Ränder hinweg malen, was viel Zeit spart.

Perlmuttereffekt

Er ist kaum sichtbar, aber in einer eigenen Ebene habe ich den Glanzlichtern leichte Tönungen in Magenta und Türkis verpasst (z.B. an der Hüfte).



Oberflächenstrukturen

Bienenwaben auf alle weißen Bereiche von Hand zeichnen? Da wäre schief gegangen und hätte ewig gedauert. Das musste also anders gehen:

Das nahtlose Muster habe ich eigens erstellt, dann einen eigenen Pinsel damit erstellt und es großflächig aufgetragen. Drehen, grob skalieren und dann ab in die Liquify-Persona von Affinity Photo (In Photoshop ist es ein gleichnamiger Filter, Gimp schwächelt hier deutlich), um das Muster so zu verzerren, dass es glaubhaft auf dem Körper zu liegen kommt.

Beim Muster auf den blauen Bereichen ging ich ähnlich vor. Beide Ebenen wurden in der Deckkraft angepasst und mit Masken versehen, um das Muster weich abzuschwächen, so dass es zum Körperrand hin z.B. weniger deutlich wird.

Fehler passieren

Die Bilder in dieser Beschreibung wurden nachträglich erstellt, indem entsprechende Ebenen an- und abgeschaltet wurden. Was in ihnen nicht erkennbar ist, sind all die Fehler, die unterwegs behoben wurden.

Bei der Arbeit an den dunklen Linien beispielsweise fand ich haufenweise Stellen, an denen die Grundfarben in Nachbarbereiche hineingerutscht waren. Dank Ebenen ist es aber nie ein Problem, solche Fehler später noch zu korrigieren.



Schaltkreise

Zumindest wirken die helleren Linien in den blauen Bereichen so ähnlich. Die Linien selbst sind von Hand gezeichnet. Danach habe ich diese teils wieder weggraduiert, um sie nicht überall gleich stark sichtbar zu machen.

Transparenz erhalten

Jedes ordentliche Bildbearbeitungsprogramm besitzt irgendwo einen Schalter, mit dem man dafür sorgt, dass man nur bereits bemalte Bereiche einfärbt, die Transparenz aber beibehält. In Gimp und Photoshop ist es ein Schalter bei der entsprechenden Ebene, in Affinity Photo eine Einstellung des Pinsels.

Dies habe ich genutzt, um mit sehr weichem Pinsel und geringer Deckkraft die Farben der bläulichen Linien changieren zu lassen.



Lichteffekte

Ganz ähnlich ging ich bei den glühenden Bereichen vor. Ausgangspunkt war eine Ebene, die als Maske eine Kopie der dunklen Linien erhielt, die ich passend nachbearbeitet habe. Dann war das Auftragen der leuchtenden Bereiche mit weichem Pinsel und zwei Farben (intensives Orange und sehr helles Gelb) einfach.

Mit einer weiteren Ebene kam das Glühen um die besonderen hellen Bereiche dazu.



Farbanpassung

Statt im Verlauf der Arbeit ständig die Farben perfekt hinbekommen zu wollen, ist es geschickter, am Ende mit passenden Steuerungsebenen z.B. den Kontrast anzupassen.

In Photoshop und Affinity Photo legt man das tatsächlich in eigenen Ebenen fest, die man später jederzeit noch anpassen kann. Hier kamen drei solche Ebenen zum Einsatz: Eine steuert die Farbe des Anzugs, eine weitere seine Helligkeit und den Kontrast. Eine dritte passt die glühenden Bereiche noch leicht an.

In Gimp ist das nicht ganz so komfortabel möglich. Hier muss man evtl. die ganze Arbeit in eine Ebene zusammenpacken und dann diese mit einem passenden Filter bearbeiten.

