



# 使用 CorelDRAW Graphics Suite 繪製漫畫

Zazo Aguiar



## 關於作者

Zazo Aguiar 是一位巴西藝術家，他的事業是從廣告插畫家開始的。他為博偉在巴西所發行的家喻戶曉動畫片 《莫妮卡與朋友的時光歷險記》 (*Turma da Monica em uma Aventura no Tempo*) 繪製卡通插畫。Zazo 曾與可口可樂、華納兄弟、Globo Filmes 及 Disney Junior Brazil 合作過專案。漫畫家 Mauricio de Sousa invited Zazo 於 2007 年加入負責發行巴西出版史上最成功漫畫 《莫妮卡與青少年朋友》 (*Turma da Monica Jovem*) 的團隊。Zazo 在其中負責設計角色並擔任至第 77 版的封面藝術家。Zazo 現今是位自由工作者，閒暇之餘還會創作自己最新的線上漫畫專案 [InGameWeTrust](#)。

# 使用 CorelDRAW Graphics Suite 繪製漫畫

繪製漫畫需要的是知識、技術及工具。漫畫家需要知道如何創造角色，以及如何繪製背景、汽車、槍砲及其他真實世界的物品。除了瞭解構圖與視角之外，漫畫家還須具有絕佳的美感，才能創作出精美的漫畫及易讀好懂的故事情節。所幸，CorelDRAW 正具備創作帶有專業質感漫畫所需的各種工具。

在此教學課程中，我將說明自己是如何繪製漫畫角色與場景，以及如何將分格和其他元素加入我的漫畫 [InGameWeTrust](#) 中。此連載中的專案使用我創作的腳本及作品。由於此漫畫專案所有其他分格的創作過程皆大同小異，因此我僅將重心放在第一頁的第二個分格上。




圖 1：我的漫畫專案 [InGameWeTrust](#) 的第一個分格



圖 2：第一頁的第二個分格

## 繪製第一個角色

我通常不會事先規劃就開始繪畫，所以一開始時直接就在 CorelDRAW 中，設計第二個分格左邊的角色。我使用「手繪」工具  (F5) 建立一個封閉物件做為角色的臉形，然後立即將此臉形填色。

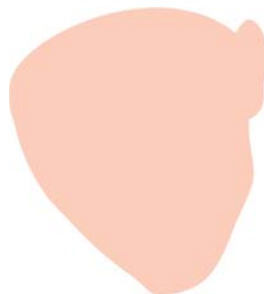
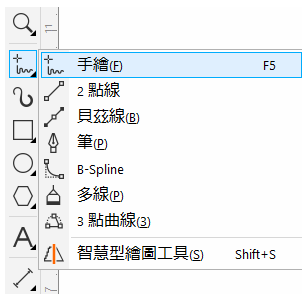



圖 3-A：已填色的臉形

接著，我按 F12 顯示「外框筆」對話方塊  並加上外框。

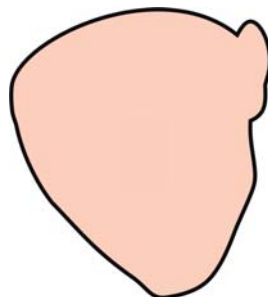



圖 3-B：已加上外框的臉形

為模擬墨水筆的繪畫效果，我使用「物件 ▸ 轉換外框成物件」指令 (Ctrl + Shift + Q) 將外框轉換成物件，然後我使用「形狀」工具  (F10) 操作節點，以調整外框的厚度。之後我將此方法用於角色臉部、身體及頭髮中的所有外部線條。

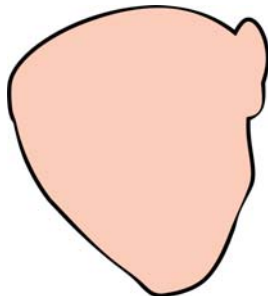
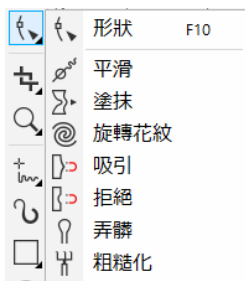




圖 3-C：已填色且外框厚度不一的臉形。

接著我使用「手繪」工具  (F5) 畫眉毛、眼睛及嘴巴，然後使用「形狀」工具  (F10) 做造型，再以 100% 黑色填滿。

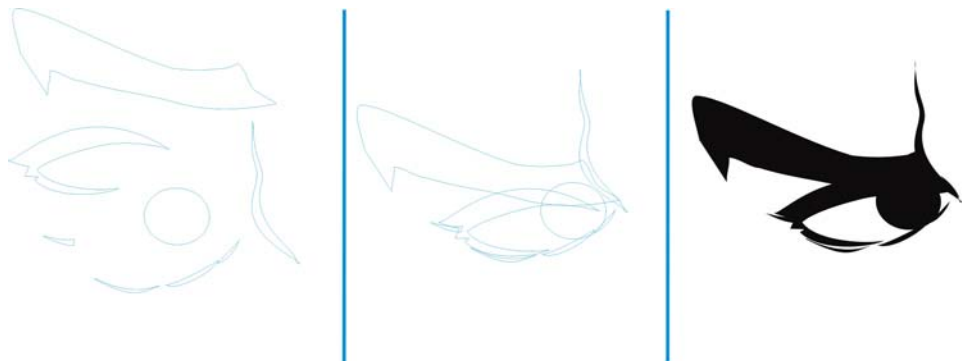


圖 4：繪製眼睛與眉毛並上色

我會視需要移動物件，藉此調整物件在堆疊中的順序，使物件放在其他物件前方或後方。為了達到此目的，我在一物件上按一下滑鼠右鍵，接著按下「排序」，然後選擇所需的選項。此方法可用於個別繪製的所有其他部分。

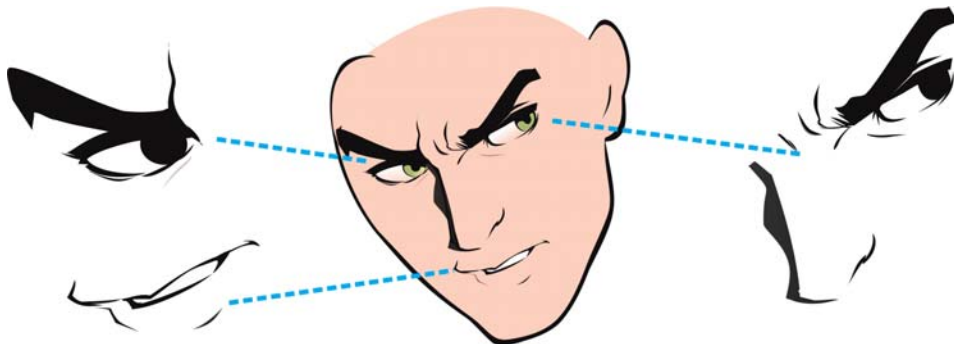
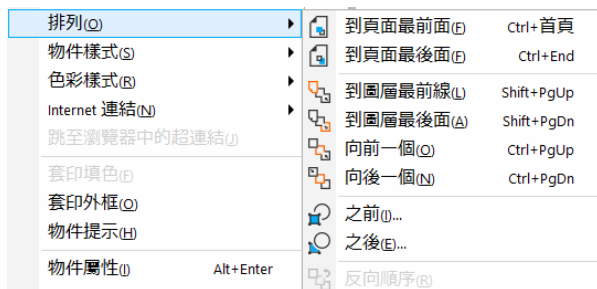




圖 5：所有臉部元素（眼睛、眉毛、嘴巴及鼻子）全都個別繪製，然後加在臉形前方。

備註：按 **Tab** 鍵可以切換所選的物件。

再次使用「手繪」工具  (F5) 及「形狀」工具  (F10)，繪製不同的頭髮部分形狀，使每撮頭髮成為一個封閉物件，以便輕鬆填色。

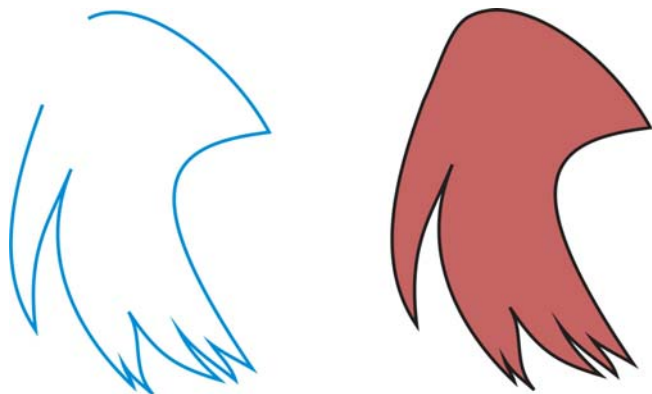


圖 6：一撮尚未填色、屬於開放式曲線的頭髮(左圖)。一撮已填色、屬於封閉式曲線的頭髮(右圖)。

接著，我將每撮頭髮加入臉部，形成完整的髮型。為了使頭髮成為單一單元，我使用屬性列上的「群組物件」按鈕 (Ctrl+G) 將每撮頭髮群組起來。

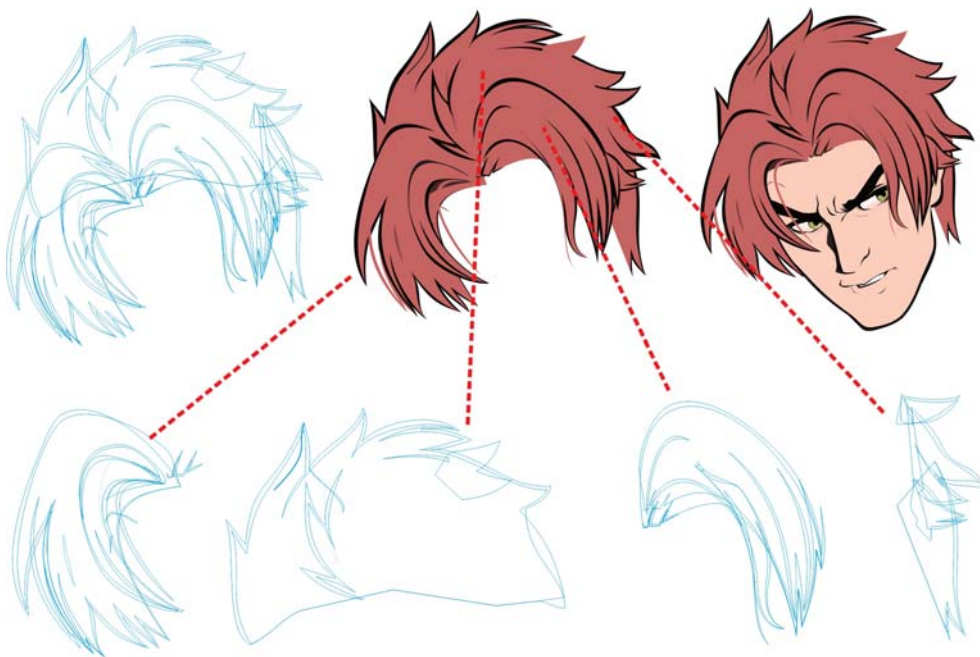




圖 7：將各撮頭髮加入臉部，然後群組起來。




為了繪製角色如身體與衣物等其他部分，我繼續使用「手繪」工具  (F5) 和「形狀」工具  (F10)，建立可輕鬆填色的封閉物件。

既然我已有乾淨的設計（圖 8），即可準備好加入光影和深度。



圖 8：角色圖的框架（左圖）。已上色的角色圖，但無深度及光影（右圖）。

為了在角色臉部上打光，我按 **Ctrl + D** 鍵再製臉形，並以同色較深的陰影填滿複製的臉形（圖 9）。我使用「物件 ▸ 排序」指令，將複製的臉形疊在原本的臉形上方，但在鼻子、眼睛、嘴巴及其他臉部細節後方。然後我使用「透明度」工具  將透明度套用至複製的臉形，向上並由左至右對角線拖曳，因此可選擇將打光的那面（圖 9）。

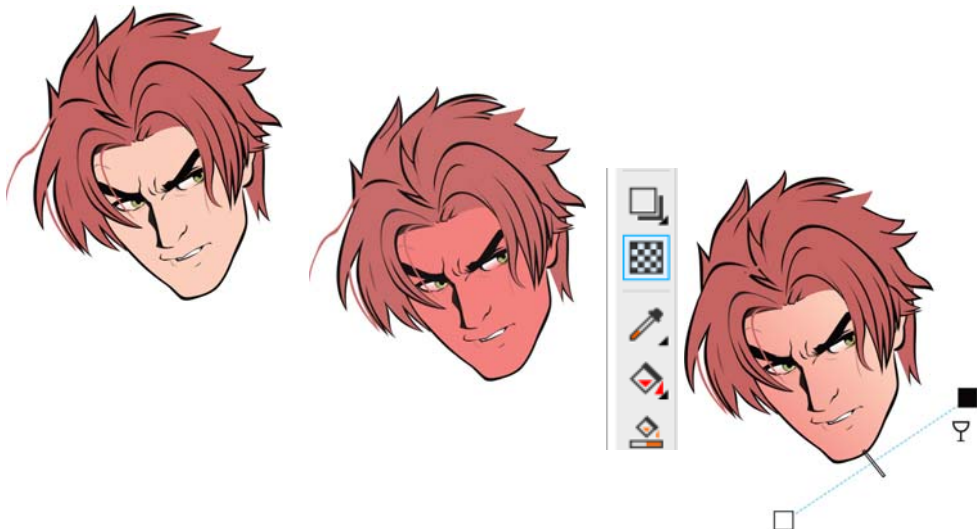





圖 9（由左至右）：臉形僅填滿基本色彩；複製的臉形以較深的色調填滿；透明度套用至臉部。

為了產生立體感，我使用「橢圓形」工具  (F7) 畫了個圓，然後使用「下落式陰影」工具  加入下落式陰影。我之所以選擇「下落式陰影」工具的原因在於，此工具所造成的煙燻效果比「透明度」工具  更好。

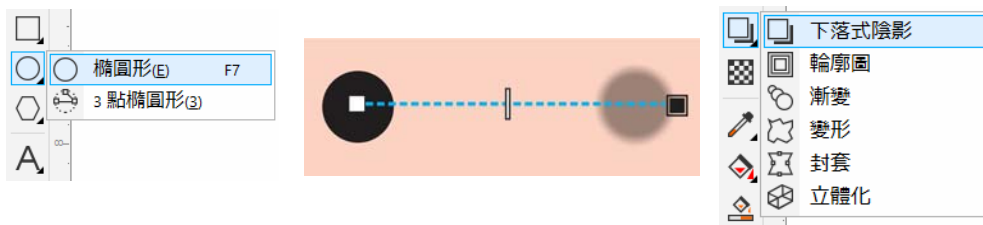


圖 10-A：加入下落式陰影的橢圓形

這次我不需要深色調，而是從屬性列上的色彩選取器，將 10% 黃色加入下落式陰影，並將合併模式設為「標準」。

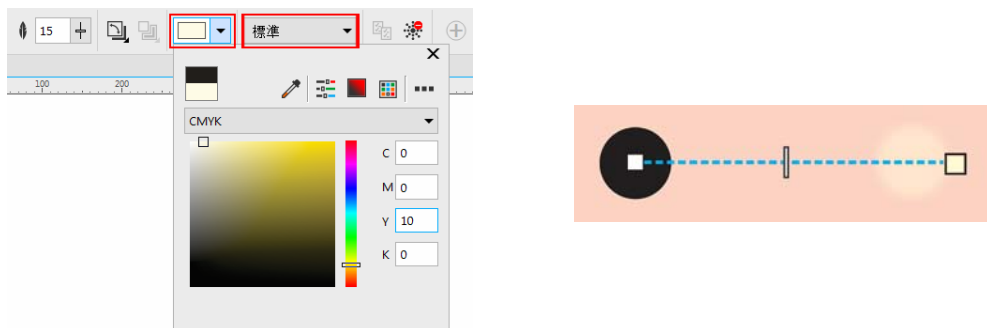


圖 10-B：將黃色加入下落式陰影。

我很滿意成果，然後選擇橢圓形並按下「物件 ▸ 打散下落式陰影群組」(Ctrl+K)。接著我刪除橢圓形，僅保留下落式陰影。我複製下落式陰影，並將複製的下落式陰影疊在臉部上 (圖 11)。

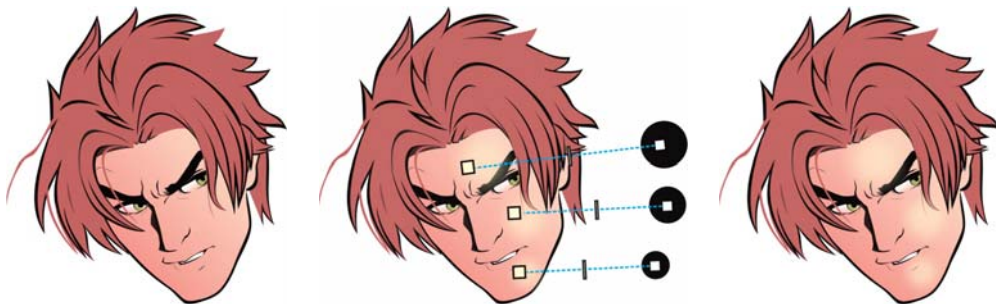


圖 11 (由左至右)：未打光的臉部；使用「下落式陰影」工具加入光影效果；最終成果

既然設計已經較具立體感，於是我加入可補強光影效果尚缺部分的陰影，也就是未打光的陰暗區域。



我再次使用「手繪」工具  (F5)，在臉部未打光的區域上建立陰影形狀。我繪製的陰影通常跟日本動畫中出現的陰影很相似。



圖 12-A：在角色的臉部繪製下落式陰影形狀。

在啟用「透明度」工具  後，我選擇「相乘」合併模式，並按下屬性列上的「線形漸層透明度」按鈕。然後我用跟在圖 9 中建立打光效果相似的方式，朝對角線方向拖曳（如圖 12 所示）。陰影現可疊在角色的臉部的上（圖 12）。

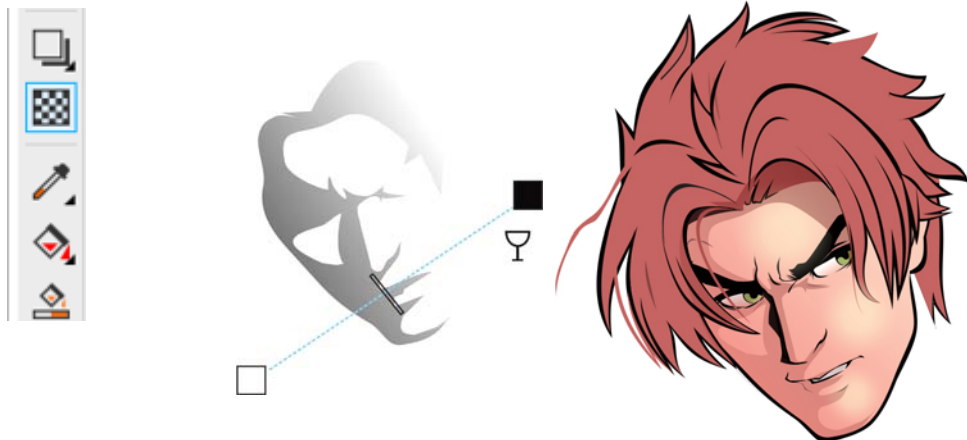
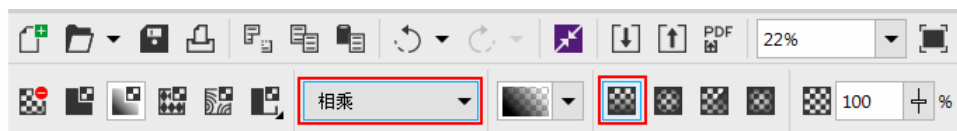


圖 12：使用「透明度」工具建立陰影效果。



## 繪製第二個角色

為了繪製第二個角色，我採用創造第一個角色所使用的技巧。第二個角色手持發出藍光的全息投影（圖 13），我是將透明度套用至形狀，創造出此逼真的效果（圖 14）。

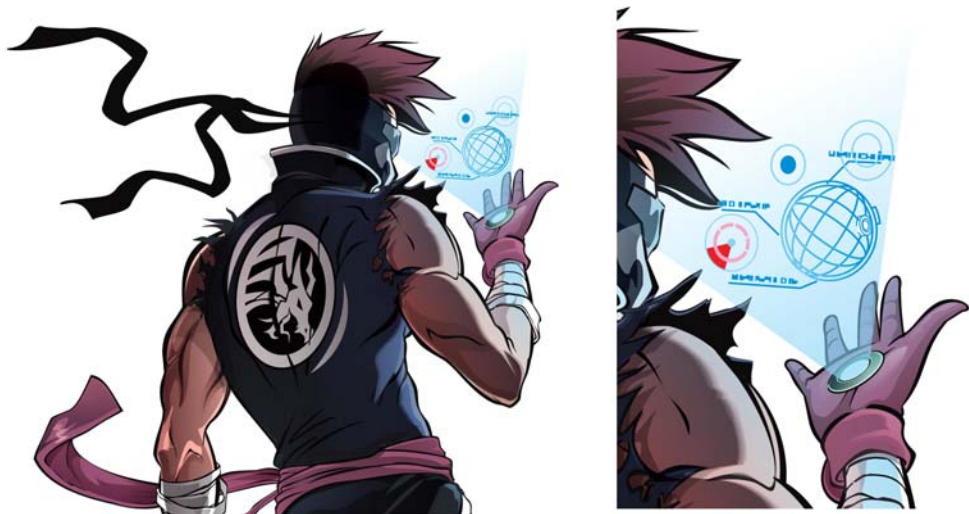


圖 13：第二個角色使用發出藍光的電子裝置。



圖 14：使用「透明度」工具建立藍光效果。

為了建立陰影 (圖 15)，我繪製形狀並套用透明度，而此過程就跟圖 12 所示的過程相似。

此時我需要兩個陰影，因此我繪製一個形狀，然後再製此形狀。第一個陰影形狀為未打光的區域。此為將打光套用至特定區域的安全方式，無須變更原始設計。


第二個陰影形狀使用接近膚色的色彩，並用以柔化第一個陰影最深的黑色，使皮膚平順地轉換為陰影一開始之處 (圖 15)。



圖 15：在左圖，透明度由左至右套用至陰影 (1)；在右圖，陰影的透明度方向剛好相反 (2)。

您可加入更多相同的形狀，以呈現更緊湊的陰影效果。

## 將角色放入分格

完成兩個角色並將角色組成兩個獨立群組。我使用「圖框精確剪裁」功能將角色放在同一場景之中。我首先使用「手繪」工具繪製分格方塊  (圖 16)。接著我選取角色、並在角色上按滑鼠右鍵、接著選擇「圖框精確剪裁內」，然後在黑色箭頭出現時，我按一下方塊 (圖 17)。

為了調整角色位置，我選取圖框精確剪裁物件，然後按下浮動工具列上的「編輯圖框精確剪裁」按鈕。

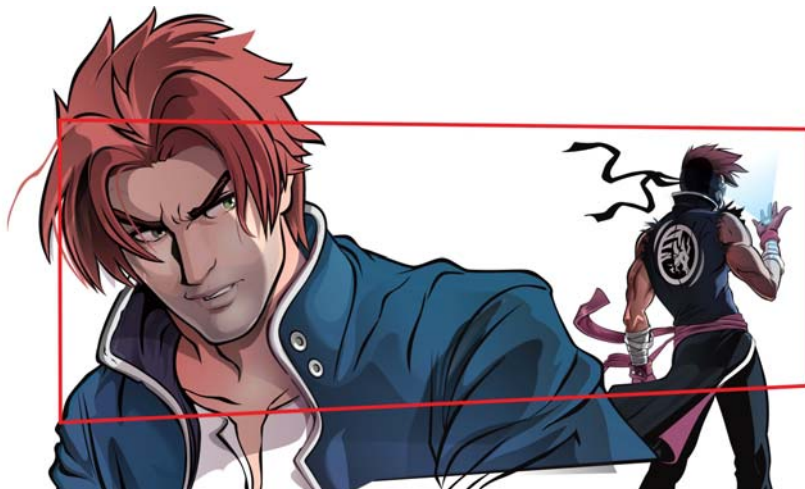


圖 16：兩個完成的角色及紅色的分格方塊

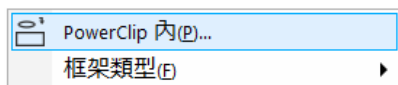


圖 17：角色藉由「圖框精確剪裁」功能的協助插入方塊內。

## 字元位置


接著我在第二個角色的前方放置白色過濾器，使該角色彷彿位在第一個角色的後方。為了建立白色過濾器，我使用「**矩形**」工具繪製矩形、以白色填滿矩形，然後將透明度套用至白色矩形。



圖 18：藍色虛線為在角色圖前方加入的白色過濾器。


為了將白色過濾器加入分格方塊，我白色過濾器上按一下滑鼠右鍵在，並選擇「**圖框精確剪裁內**」指令。白色過濾器必須在應在背景中的角色前方，因此我使用「**物件 ▶ 排序**」指令，在角色之間放置過濾器。



圖 19：過濾器加在角色之間，以創造出他們位於不同平面的錯覺。



## 建立背景

接著我把重心放在背景上，在漫畫中，背景就跟角色同等重要。為了繪製此背景中的建築物、窗戶及露臺，我大多使用「矩形」工具  (F6)。

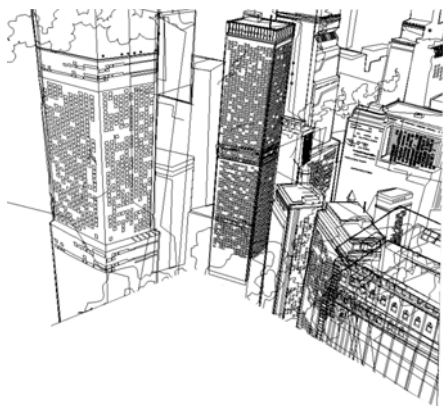


圖 20 (由左至右)：背景的框架檢視及正常檢視





為了加入霓虹燈，我搭配用「透明度工具」工具  使用「下落式陰影」工具 。在屬性列上，我變更下落式陰影的透光度及羽化，以完成所需的效果，而且我也選擇霓虹色 (圖 21)。



圖 21：霓虹效果的縮放檢視。物件 (1) 的框架檢視，正常檢視 (2)；具有下落式陰影的物件 (3)



## 繪製窗戶及建築物

我使用「**矩形**」工具  (F6) 繪製窗戶、複製窗戶及套用透明度。接著我將複製的窗戶疊在原始窗戶上，(圖 22-A)。然後我使用「**手繪**」工具  (F5)，使每扇窗戶都有獨一無二的外觀(圖 22-B)。

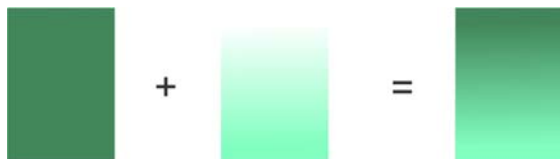


圖 22-A：透明度加入複製的物件上，然後疊在窗戶上，以加入景深。




圖 22-B：使窗戶具有獨一無二的外觀

我會複製目前為止所建立的數個窗戶版本，然後將複製的窗戶排成數列。我也把某些窗戶變成更深的色調，以創造出未開燈的效果。



圖 22-C：第一列窗戶已就緒。

建築物以「**矩形**」工具  及「**手繪**」工具建立。我通常使用某些參考影像，但基礎概念其實很簡單。我先建立矩形形狀(圖 23-1)，然後使用「**形狀**」工具 (F10) 按下建築物頂端的線條，新增節點(圖 23-2)。接著我向上拖曳節點，並使用「**手繪**」工具畫線，將此形狀一分為二，以建立由下而上的透視視角(圖 23-3)。最後，我使用三條線建立了上視圖的變化(圖 23-4)。

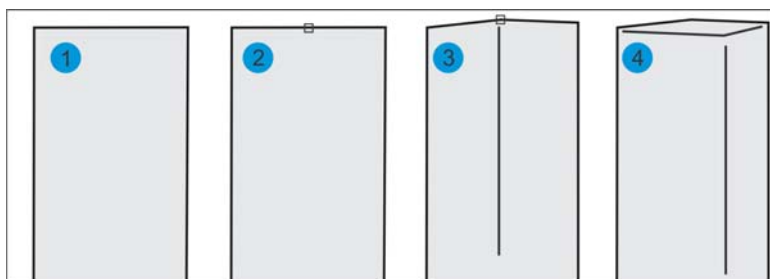



圖 23：繪製具有不同視圖的建築物

下一步即是進行所有建築物規劃，並選擇基本色彩。我選擇綠色並以「透明度」工具  和更淡的綠色色調加入光影。由於是夜晚場景，因此我把建築物頂樓部分加深。接著我再次使用「透明度」工具將光影加入建築物的左側，增添 3D 外觀與質感。

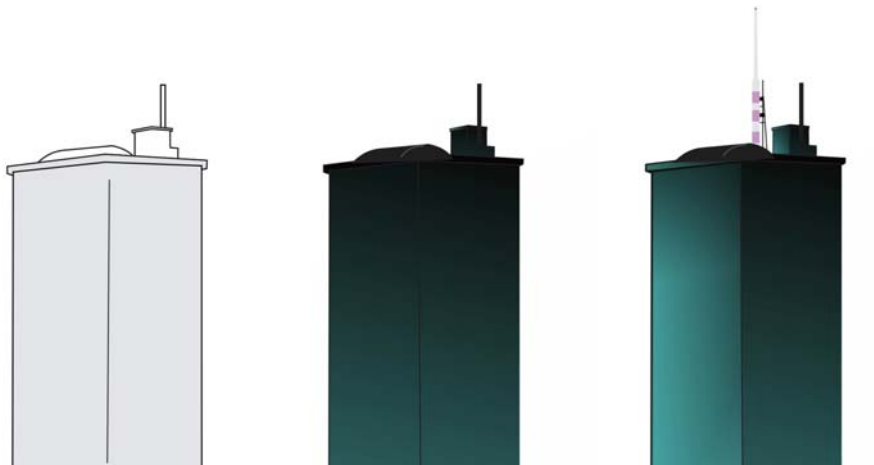


圖 24：光是使用「透明度」工具，就可以為建築物加入光影與 3D 外觀。


為了將建築物收尾，我複製完成的幾排窗戶，並再製這些窗戶 (Ctrl + D) 使數量加倍。窗戶對齊後，我將窗戶做為區塊選取，並使用「封套」工具  (Ctrl + F7)，使窗戶符合建築物的透視角度 (圖 25)。我在建築物頂樓繪製一個小天線，作最後的修飾。




圖 25：為建築物添加窗戶

建築物加入背景後，現在我就算已經完成一部分精美的漫畫。



圖 26：建築物已加入背景中的漫畫。

## 創作劍和天空

我使用「手繪」工具  (F5) 繪製一把劍，然後我採用創作角色所使用的相同技巧建立陰影及強光。

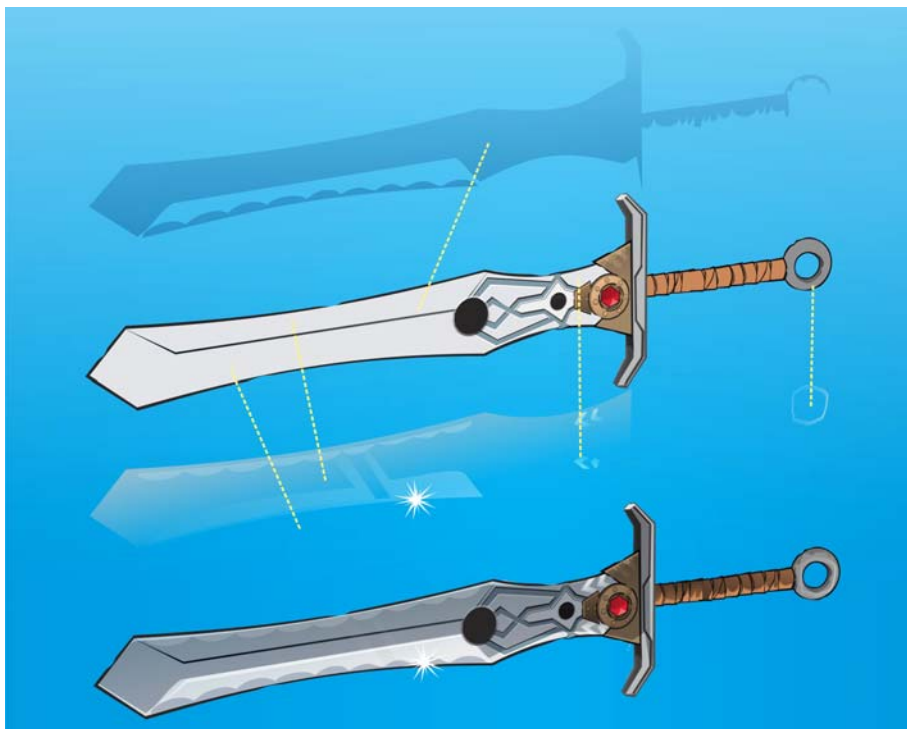


圖 27：劍在加上強光與陰影的前後對照圖



圖 28：這把劍加入場景中，使此分格接近完成。

我在 Corel PHOTO-PAINT 中，使用特殊筆刷，協助我在背景中建立雲朵及美麗的月亮，畫出天空。




圖 29：在 Corel PHOTO-PAINT 中創作天空。



圖 30：天空使整個場景更加出色。

## 加上最後修飾

我使用「多邊形」工具  (Y)，為建築物頂樓與劍身加入光澤效果。我將多邊形的點數提高到 25 點，然後拉節點，將多邊形變成星形 (圖 31)。

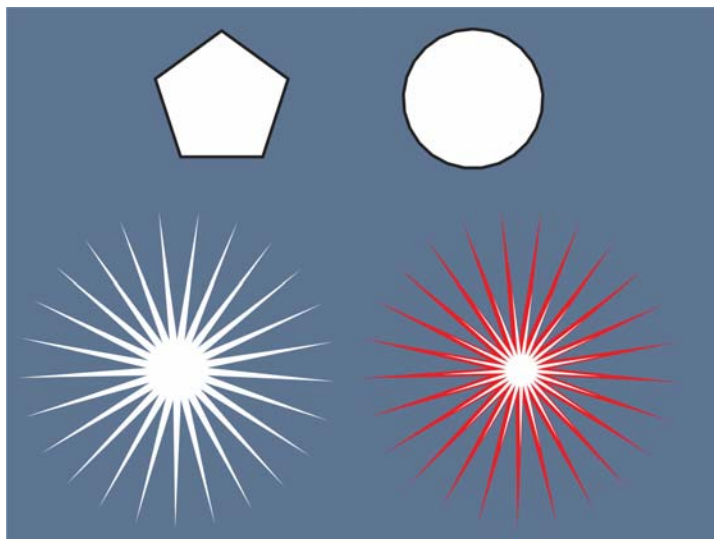


圖 31：以多邊形創造星形，並重疊星形，以營造光澤效果。

我重疊不同色彩的兩顆星星，以營造出建築物頂樓的閃光，然後我加入白色星形，以營造出劍身上的光澤效果。



圖 32：為建築物頂樓與劍身加入光澤效果。

將所有細節全都加入場景，此漫畫的第二個分格便宣告完成。

Copyright © 2016 Corel Corporation. 保留所有權。所有商標或註冊商標均為其各自擁有者的財產。