



Die Gestaltung von Comics mit der CorelDRAW Graphics Suite

Zazo Aguiar



Zum Autor

Der brasilianische Künstler Zazo Aguiar begann seine berufliche Laufbahn als Illustrator in der Werbung. Er zeichnete Comics für *Turma da Monica em uma Aventura no Tempo*, einen beliebten Zeichentrickfilm von Buena Vista in Brasilien. Er hat Arbeiten für Coca-Cola, Warner Bros., Globo Filmes und Disney Junior Brazil kreiert. 2007 wurde Zazo vom Comiczeichner Mauricio de Sousa eingeladen, sich dem Team anzuschließen, das für *Turma da Monica Jovem* verantwortlich war, den größten Verlagserfolg in der Geschichte des brasilianischen Comic. Zazo arbeitete bis zur 77. Ausgabe für diesen Comic, für den er Figuren entwarf und Covers gestaltete. Heute ist Zazo freiberuflich tätig. In seiner Freizeit arbeitet er an seinem neuen Internetcomic-Projekt [InGameWeTrust](#).

Die Gestaltung von Comics mit der CorelDRAW Graphics Suite

Comics zu zeichnen setzt Wissen, Fähigkeiten und die passenden Werkzeuge voraus. Comiczeichner müssen wissen, wie Figuren kreiert und Hintergründe, Autos, Schusswaffen und andere Gegenstände gezeichnet werden. Sie müssen nicht nur über Bildaufbau und Perspektive Bescheid wissen, sondern benötigen zur Gestaltung schöner Seiten mit einer einfach zu folgenden Geschichte auch einen ausgeprägten ästhetischen Sinn. Zum Glück finden sich in CorelDRAW alle Werkzeuge, die zur Gestaltung professioneller Comics benötigt werden.

In diesem Tutorial zeige ich Ihnen, wie ich Comicfiguren und Szenerien zeichne und wie ich die Einzelbilder und anderen Elemente für meinen Comic [InGameWeTrust](#) erstelle. Dies ist ein Projekt, das noch in Arbeit ist und für das ich den gesamten Text und alle Zeichnungen kreiere. Ich werde mich dabei ausschließlich auf das zweite Bild auf der ersten Seite konzentrieren, da der Gestaltungsprozess für alle anderen Bilder dieses Comics derselbe ist.



Abbildung 1: Die erste Seite meines Comicprojektes [InGameWeTrust](#)



Abbildung 2: Das zweite Bild der ersten Seite

Die erste Figur

Ich zeichne normalerweise, ohne vorher groß zu planen. Also beginne ich gleich in CorelDRAW damit, die Figur links auf dem zweiten Bild zu entwerfen. Ich zeichne die Form des Gesichts mit dem Hilfsmittel **Freihand** (F5), erstelle ein geschlossenes Objekt und fülle die Form sofort mit Farbe.



Abbildung 3-A: Die mit Farbe gefüllte Gesichtsform

Als Nächstes drücke ich **F12**, um das Dialogfeld **Umrissstift** anzuzeigen und einen Umriss hinzuzufügen.



Abbildung 3-B: Die Gesichtsform mit hinzugefügtem Umriss

Um das Zeichnen mit einem Füllfederhalter nachzuahmen, verwandle ich den Umriss in ein Objekt. Dazu verwende ich den Befehl **Objekt ▶ Umriss in Objekt umwandeln** (Strg + Umschalt + Q). Dann verschiebe ich mit dem Hilfsmittel **Form** (F10) die Knoten, um die Dicke des Umrisses anzupassen. Dieselbe Methode verwende ich später für alle Außenlinien des Gesichts, des Körpers und der Haare der Figur.



Abbildung 3-C: Kolorierte Gesichtsform mit unterschiedlich dicker Umrisslinie

Danach zeichne ich die Augenbrauen, die Augen und den Mund mit dem Hilfsmittel **Freihand**  (F5), forme sie mit dem Hilfsmittel **Form**  (F10) um und fülle sie dann mit 100 % Schwarz.



Abbildung 4: Zeichnen und Kolorieren der Augen und Augenbrauen

Erforderlichenfalls ändere ich die Anordnung der Objekte, um sie vor oder hinter anderen Objekten zu platzieren. Dazu klicke ich auf ein Objekt, dann auf **Anordnung** und wähle die gewünschte Option. Diese Methode kann für alle anderen Elemente verwendet werden, die separat gezeichnet werden.

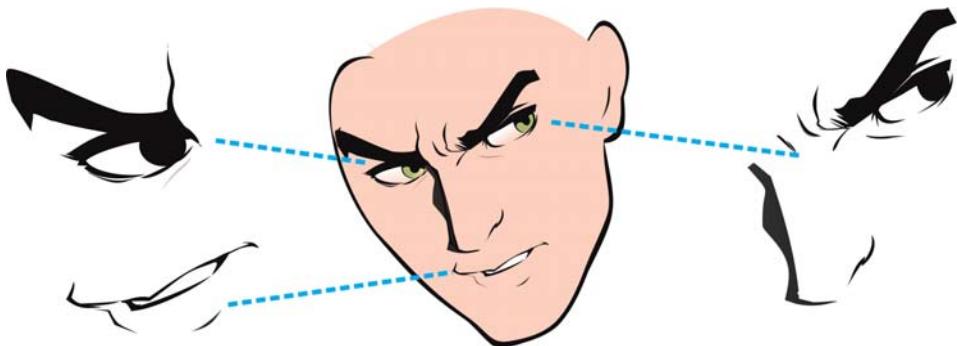
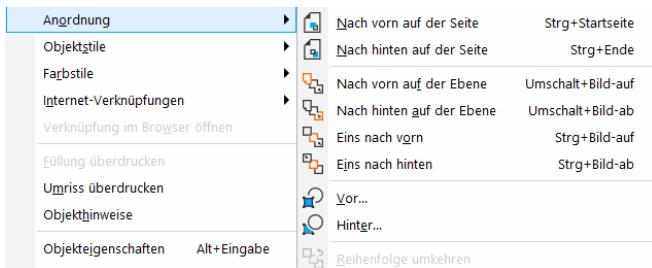


Abbildung 5: Alle Gesichtselemente – Augen, Augenbrauen, Mund und Nase – werden separat gezeichnet und dann vor der Gesichtsform eingefügt.

Hinweis: Durch Drücken der **Tabulatortaste** können Sie das ausgewählte Objekt wechseln.

Ich zeichne nun die verschiedenen Haarteile. Dazu verwende ich wieder die Hilfsmittel **Freihand**  (F5) und **Form**  (F10). Ich erstelle dabei jede Haarlocke als geschlossenes Objekt, damit ich sie leichter mit Farbe füllen kann.

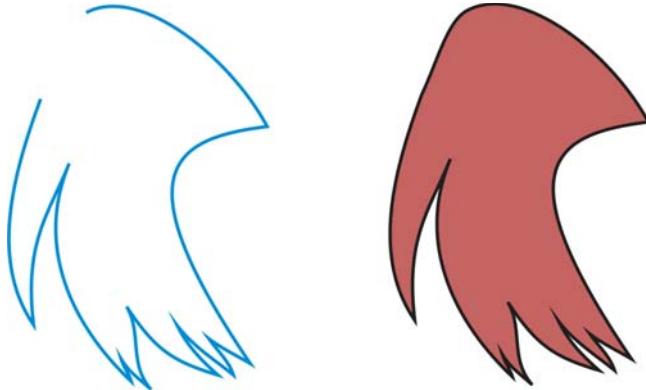


Abbildung 6: Eine Haarlocke als ungefüllte offene Kurve (links). Eine Haarlocke als gefüllte geschlossene Kurve (rechts).

Als Nächstes füge ich die einzelnen Haarlocken dem Gesicht hinzu, um die Haare zu erstellen. Um die Haare zu einem einzelnen Objekt zusammenzufassen, gruppieren ich alle Haarlocken mithilfe der Schaltfläche **Objekte gruppieren** (Strg+G) auf der Eigenschaftsleiste.

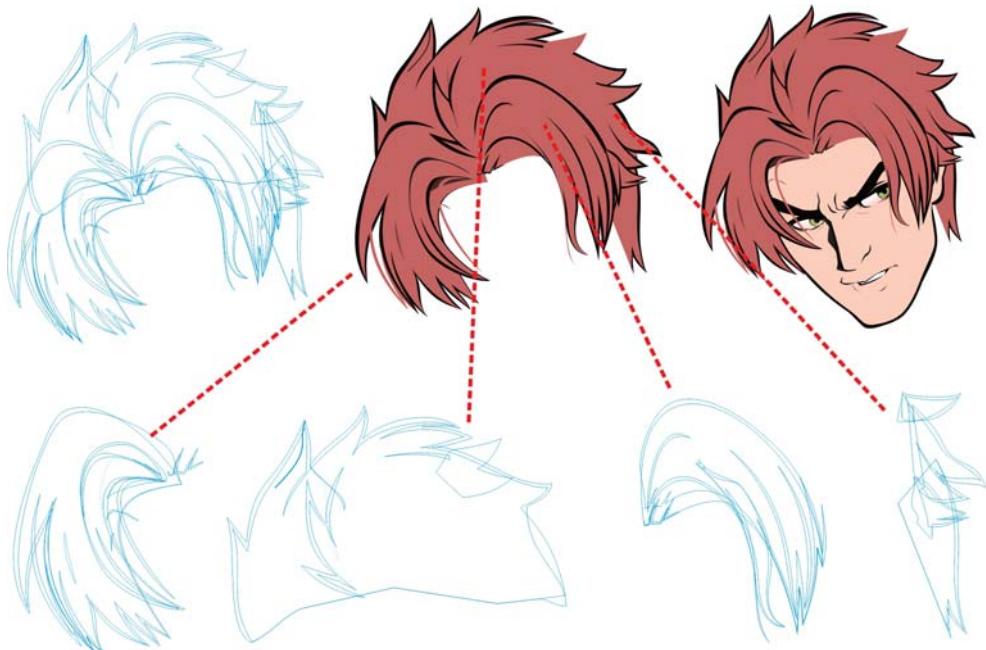


Abbildung 7: Die Haarlocken werden dem Gesicht hinzugefügt und dann gruppiert.

Ich verwende ebenfalls die Hilfsmittel **Freihand**  (F5) und **Form**  (F10), um den Körper, die Kleidung und die anderen Teile der Figur zu zeichnen. Ich erstelle auch in diesem Fall geschlossene Objekte, die leicht gefüllt werden können.

Nun verfüge ich über eine saubere Zeichnung (Abb. 8) und kann mit dem Hinzufügen von Licht, Tiefe und Schatten beginnen.



Abbildung 8: Umriss der Zeichnung (links). Kolorierte Zeichnung mit Licht- und Tiefeneffekten (rechts.)

Um das Gesicht der Figur zu beleuchten, erstelle ich zuerst eine Kopie der Gesichtsform, indem ich **Strg+D** drücke. Danach fülle ich die Kopie mit einem dunkleren Ton derselben Farbe (Abb. 9). Mithilfe des Befehls **Objekt ▶ Anordnung** platziere ich die Kopie vor der Gesichtsform, jedoch hinter der Nase, den Augen, dem Mund und den weiteren Gesichtsdetails. Dann weise ich der Kopie mit dem Hilfsmittel **Transparenz**  eine Transparenz zu. Ich ziehe dazu diagonal von unten nach oben und von links nach rechts und bestimme auf diese Weise, welche Seite beleuchtet wird.

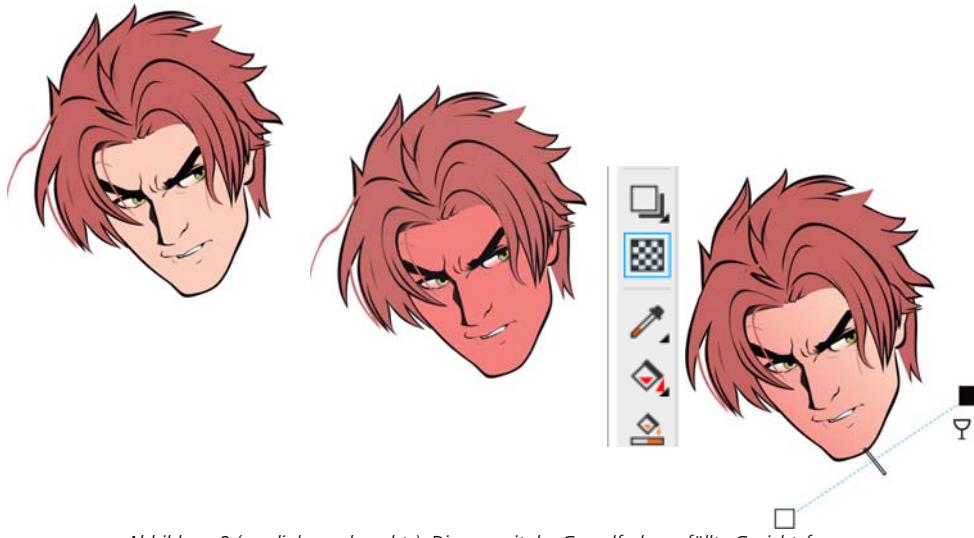


Abbildung 9 (von links nach rechts): Die nur mit der Grundfarbe gefüllte Gesichtsform; eine mit einem dunkleren Farbton gefüllte Kopie des Gesichts; das Gesicht mit zugewiesener Transparenz.

Um die Illusion von Tiefe zu erzeugen, zeichne ich mit dem Hilfsmittel **Ellipse** (F7) einen Kreis und füge dann mit dem Hilfsmittel **Hinterlegter Schatten** einen Schlagschatten hinzu. Ich benutze dazu das Hilfsmittel **Hinterlegter Schatten**, weil damit ein besserer rauchgrauer Effekt als mit dem Hilfsmittel **Transparenz** erzeugt werden kann.

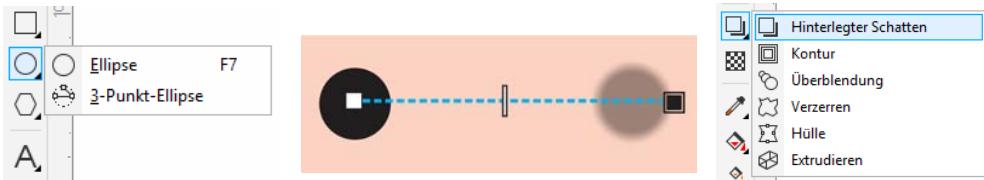


Abbildung 10-A: Eine Ellipse mit einem Schlagschatten

Anstatt eines dunklen Farbtones füge ich dem Schlagschatten jetzt 10% Gelb aus der Farbauswahl auf der Eigenschaftsleiste hinzu. Für den Zusammenführungsmodus wähle ich die Option **Normal**.

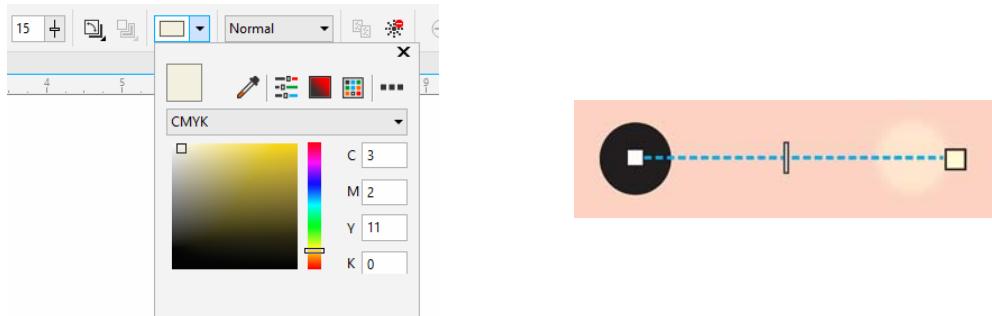


Abbildung 10-B: Dem Schlagschatten wird Gelb hinzugefügt

Wenn ich mit dem Resultat zufrieden bin, wähle ich die Ellipse aus und klicke auf **Objekt ▶ Kombination Hinterlegter-Schatten-Gruppe aufheben** (Strg+K). Als Nächstes lösche ich die Ellipse, sodass nur der Schlagschatten übrig bleibt. Ich kopiere den Schlagschatten und platziere die Kopien auf dem Gesicht (Abb. 11).

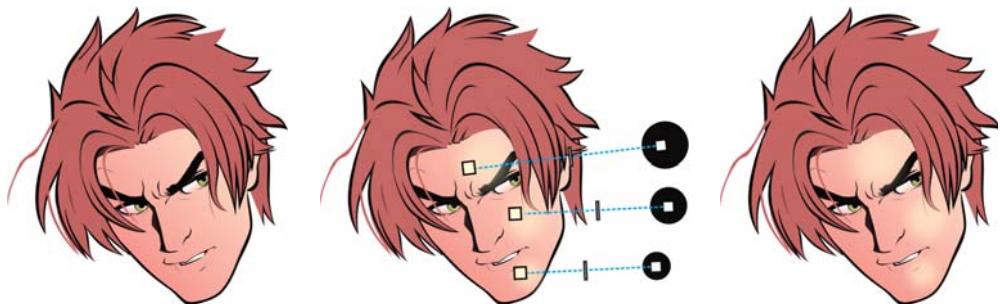


Abbildung 11 (von links nach rechts): Gesicht ohne Lichtreflexe; mit dem Hilfsmittel 'Hinterlegter Schatten' werden Lichteffekte hinzugefügt; Endergebnis

Die Zeichnung wirkt nun bereits weniger flach. Ich füge nun noch Schatten hinzu, um das zu ergänzen, was beim Lichteffekt noch fehlt, nämlich dunkle unbeleuchtete Flächen.



Dazu verwende ich wieder das Hilfsmittel **Freihand** (F5). Damit erstelle ich über den unbeleuchteten Bereichen des Gesichts die Form des Schattens. Schatten zeichne ich normalerweise im Stil der japanischen Animes.

Abbildung 12-A: Auf dem Gesicht der Figur wird ein Schlagschatten eingefügt.

Ich wähle bei aktiviertem Hilfsmittel **Transparenz** den Zusammenführungsmodus **Multiplizieren** aus und klicke in der Eigenschaftsleiste auf die Schaltfläche **Lineare Farbverlaufstransparenz**. Dann ziehe ich den Cursor diagonal (siehe Abb. 12), auf gleiche Weise, wie ich den in Abbildung 9 gezeigten Lichteffekt erzeugt habe. Der Schatten kann nun auf dem Gesicht der Figur platziert werden (Abb. 12).

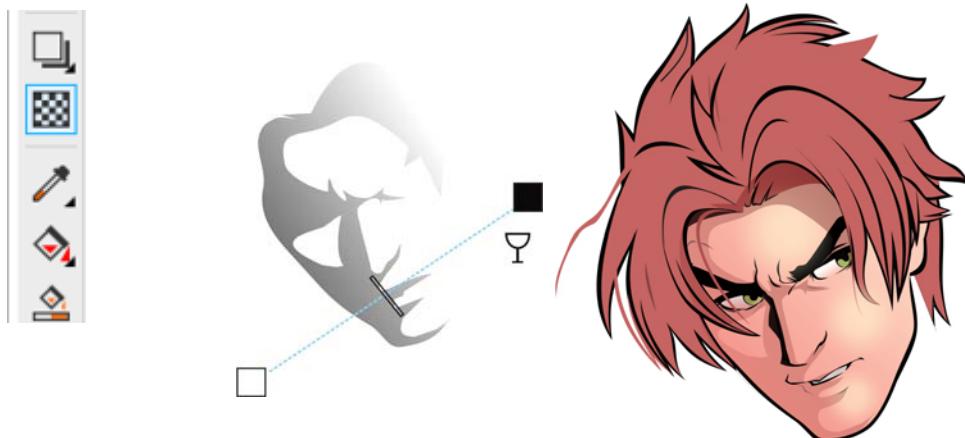
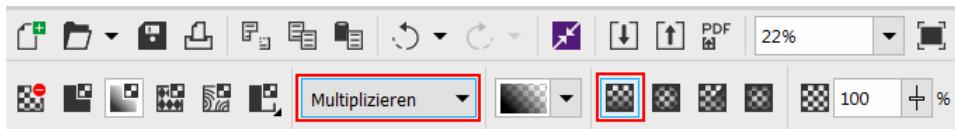


Abbildung 12: Erzeugung eines Schatteneffekts mit dem Hilfsmittel 'Transparenz'

Die zweite Figur

Um die zweite Figur zu zeichnen, benutze ich dieselben Techniken wie für die erste Figur. Die zweite Figur hält eine holografische Projektion in der Hand, die ein blaues Licht abstrahlt (Abb. 13). Um diesen Effekt überzeugend zu gestalten, wende ich auf mehrere Formen Transparenzen an (Abb. 14).



Abbildung 13: Die zweite Figur benutzt ein elektronisches Gerät, das ein blaues Licht abstrahlt



Abbildung 14: Der Effekt des blauen Lichts wird mit dem Hilfsmittel 'Transparenz' erzeugt.

Zur Erzeugung der Schatten (Abb. 15) zeichne ich Formen und wende so wie im zuvor in Abbildung 12 dargestellten Prozess Transparenzen an.

Dieses Mal benötige ich zwei Schatten. Ich zeichne also eine Form und erstelle dann eine Kopie. Die erste Schattenform zeigt die nicht beleuchteten Bereiche. Das ist eine sichere Methode, um Licht auf einen spezifischen Bereich anzuwenden, ohne die ursprüngliche Zeichnung ändern zu müssen.

Für die zweite Schattenform verwende ich eine der Hautfarbe sehr ähnliche Farbe. Mit dieser Form soll das dunkelste Schwarz der ersten Form abgeschwächt und ein sanfter Farbübergang zwischen der Haut und dem Beginn des Schattens erzeugt werden (Abb. 15).



Abbildung 15: Der Schattenform links wird eine von links nach rechts verlaufende Transparenz zugewiesen (1); beim Schatten rechts verläuft die Transparenz in die entgegengesetzte Richtung (2).

Um einen stärkeren Schatteneffekt zu erzeugen, können mehrere Kopien desselben Schattens angewendet werden.

Platzierung der Figuren im Bild

Nachdem die Figuren abgeschlossen und in zwei separaten Gruppen gruppiert wurden, platziere ich sie mithilfe der PowerClip-Funktion in derselben Szene. Zuerst zeichne ich mit dem Hilfsmittel **Freihand** das Bildfeld. Als Nächstes wähle ich die Figuren aus, klicke mit der rechten Maustaste auf die Auswahl, wähle die Option **PowerClip innen** und sobald ein schwarzer Pfeil angezeigt wird, klicke ich auf das Feld (Abb. 17).

Um die Platzierung der Figuren anzupassen, wähle ich das PowerClip-Objekt aus und klicke auf der verschiebbaren Symbolleiste, die eingeblendet wird, auf die Schaltfläche **PowerClip bearbeiten**.



Abbildung 16: Die zwei fertigen Figuren und das rot dargestellte Bildfeld

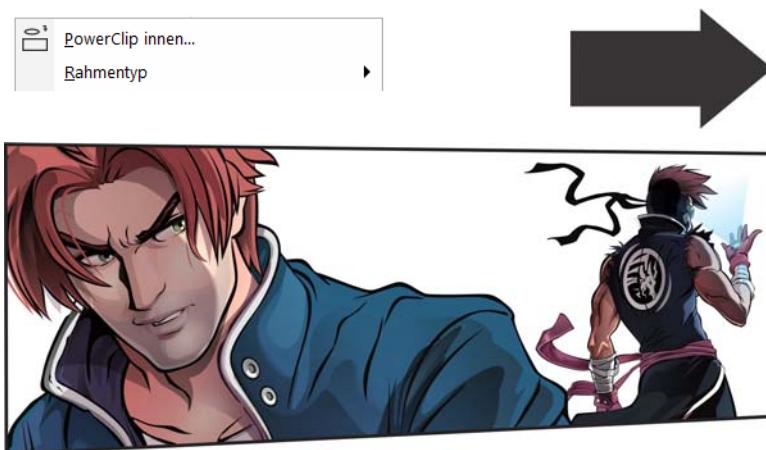


Abbildung 17: Die Figuren werden mithilfe der PowerClip-Funktion in das Feld eingefügt.

Platzierung der Figuren

Als Nächstes platziere ich einen weißen Filter vor der zweiten Figur, damit der Eindruck entsteht, sie befindet sich hinter der ersten Figur. Dazu ziehe ich mit dem Hilfsmittel **Rechteck** ein Rechteck auf, fülle dieses mit einer weißen Farbe und weise dem weißen Rechteck eine Transparenz zu.



Abbildung 18: Die blau gestrichelte Linie zeigt den weißen Filter an, der vor der Zeichnung eingefügt wurde.

Um den weißen Filter dem Bildfeld hinzuzufügen, klicke ich mit der rechten Maustaste auf das Bildfeld und wähle den Befehl **PowerClip innen**. Der weiße Filter muss vor der Figur platziert werden, die sich im Hintergrund befinden soll. Also benutze ich den Befehl **Objekt ▶ Anordnung**, um den Filter zwischen den beiden Figuren einzufügen.



Abbildung 19: Zwischen den beiden Figuren wird ein Filter eingefügt, um den Eindruck zu erzeugen, sie befänden sich auf zwei verschiedenen Ebenen.

Erstellen des Hintergrunds

Ich wende mich nun dem Hintergrund zu, der bei Comics genauso wichtig ist wie die Figuren. Um die Häuser, die Fenster und die Terrasse in diesem Hintergrund zu zeichnen, verwende ich hauptsächlich das Hilfsmittel **Rechteck** (F6).

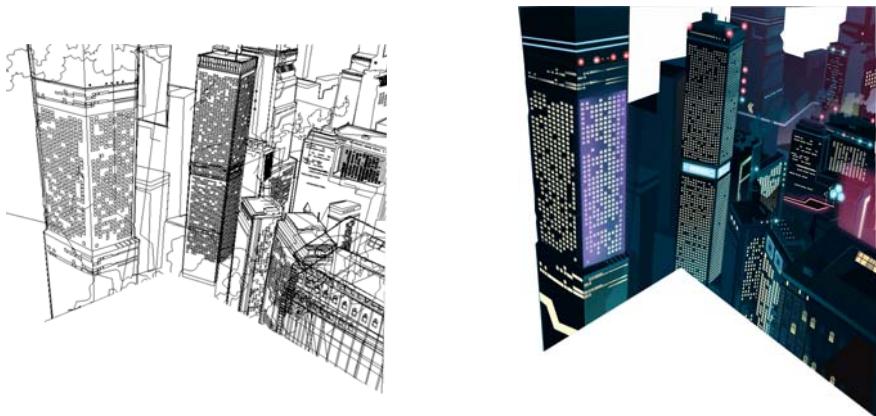


Abbildung 20 (von links nach rechts): Umrissansicht und Normalansicht des Hintergrunds

Für das Neonlicht verwende ich das Hilfsmittel **Transparenz** zusammen mit dem Hilfsmittel **Hinterlegter Schatten** . Ich ändere in der Eigenschaftsleiste die Deckkraft des Schattens und den Schattenverlauf, um den gewünschten Effekt zu erzeugen. Hier wähle ich außerdem die Neonfarbe aus (Abb. 21).

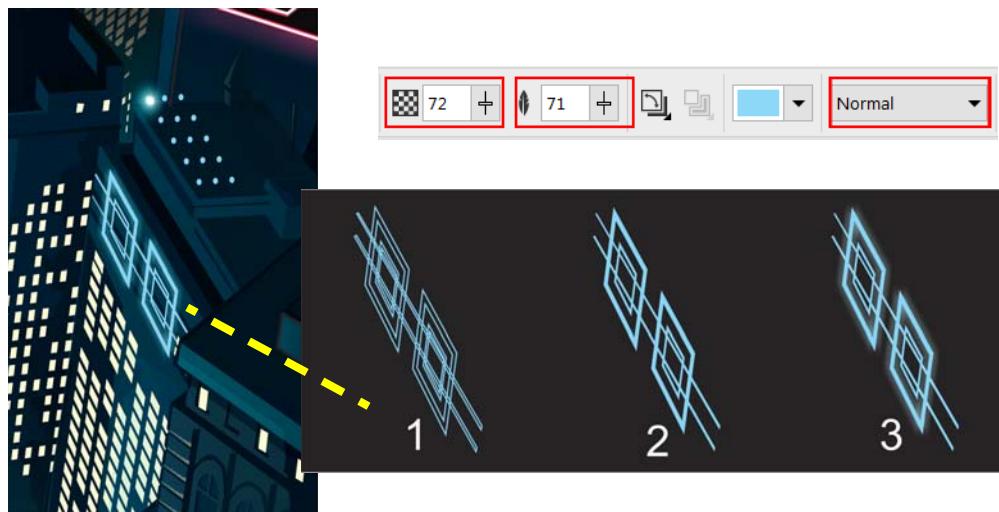


Abbildung 21: Vergrößerte Ansicht des Neoneffekts. Umrissansicht des Objekts (1); Normalansicht (2); Objekt mit Schlagschatten (3)

Zeichnen der Fenster und Gebäude

Ich zeichne ein Fenster mit dem Hilfsmittel **Rechteck**  (F6), kopiere das Fenster und wende eine Transparenz an. Als Nächstes platziere ich die Kopie auf dem Original, um Tiefe hinzuzufügen (Abb. 22-A). Dann zeichne ich mit dem Hilfsmittel **Freihand**  (F5) kleine Formen, um jedem Fenster ein etwas anderes Aussehen zu geben (Abb. 22-B).

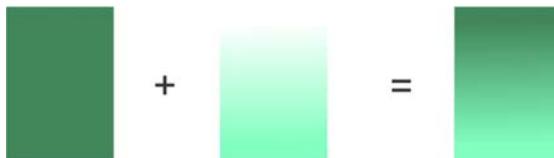


Abbildung 22-A: Einer Kopie des Objekts wird Transparenz hinzugefügt. Diese Kopie wird dann auf dem Fenster platziert, um Tiefe zu erzeugen.



Abbildung 22-B: Jedes Fenster wird individuell gestaltet

Ich erstelle Kopien der bisher erstellten Fenstervariationen und ordne die Kopien in Reihen an. Einigen Fenstern weise ich zudem einen dunkleren Ton zu, um den Eindruck zu erzeugen, das Licht sei aus.



Abbildung 22-C: Die erste Fensterreihe ist fertig.

Die Gebäude werden mit den Hilfsmitteln **Rechteck**  und **Freihand** gezeichnet. Ich habe dabei einige Bilder als Vorlagen verwendet, aber die Grundlagen sind ganz einfach. Zuerst erstelle ich eine rechteckige Form (Abb. 23-1) und dann klicke ich mit dem Hilfsmittel **Form** (F10) auf die obere Linie des Gebäudes und füge einen Knoten hinzu (Abb. 23-2). Danach ziehe ich den Knoten nach oben und zeichne mit dem Hilfsmittel **Freihand** eine Linie, die die Form in zwei Teile teilt, um eine perspektivische Ansicht von unten zu erzeugen (Abb. 23-3). Schließlich erstelle ich für eine Ansicht von oben noch eine Variante mit drei Linien (Abb. 23-4).

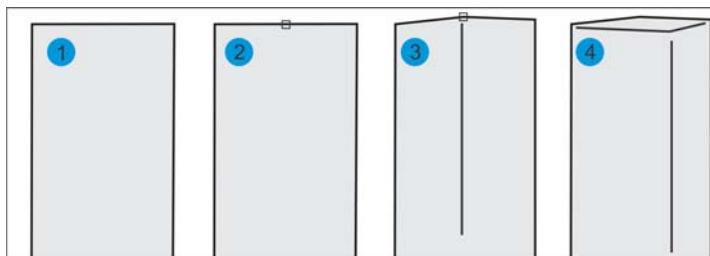


Abbildung 23: Das Zeichnen von Gebäuden aus verschiedenen Perspektiven

Der nächste Schritt besteht in der Planung der Gebäude und der Wahl der Grundfarbe. Ich wähle Grün und füge mit dem Hilfsmittel **Transparenz**  unter Verwendung eines helleren Grüntons Lichtreflexe ein. Da es sich um eine Nachtszene handelt, gestalte ich die oberen Bereiche der Gebäude dunkler. Dann erzeuge ich auf der linken Seite des Gebäudes einen Lichteffekt. Dazu verwende ich wieder das Hilfsmittel **Transparenz**. Auf diese Weise kann ich dem Gebäude ein dreidimensionales Aussehen geben.

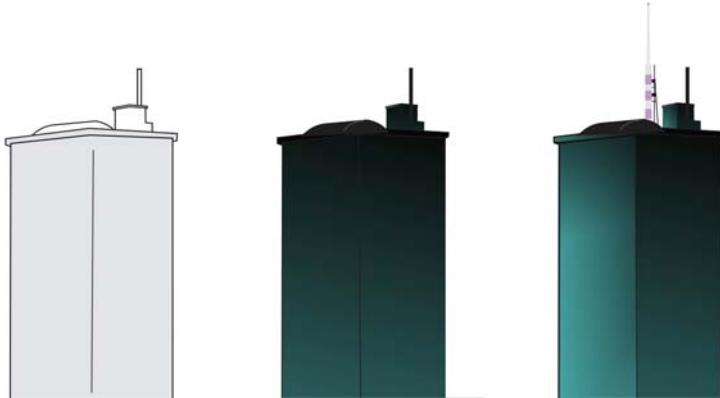


Abbildung 24: Mit dem Hilfsmittel **Transparenz** können Sie dem Gebäude Lichteffekte zuweisen und ein dreidimensionales Aussehen erzeugen.

Um die Gebäude zu vervollständigen, kopiere ich die fertigen Fensterreihen und vervielfache die Kopien, indem ich Duplikate erstelle (**Strg+D**). Nachdem ich die Fenster gegenseitig ausgerichtet habe, wähle ich alle Fenster aus und verwende das Hilfsmittel **Hülle**  (**Ctrl + F7**), um die Fenster an der Perspektive des Gebäudes auszurichten (Abb. 25). Zum Abschluss füge ich noch eine kleine Antenne auf dem Dach des Gebäudes ein.



Abbildung 25: Den Gebäuden werden Fenster hinzugefügt

Ich habe nun die Gebäude im Hintergrund eingefügt und damit ist bereits ein großer Teil des Comics fertig.



Abbildung 26: Comic mit den Gebäuden im Hintergrund

Erstellen des Schwertes und des Himmels

Mit dem Hilfsmittel **Freihand** (F5) zeichne ich das Schwert und erstelle dann Schatten und Glanzlichter. Dazu verwende ich dieselbe Technik wie für die Figuren.

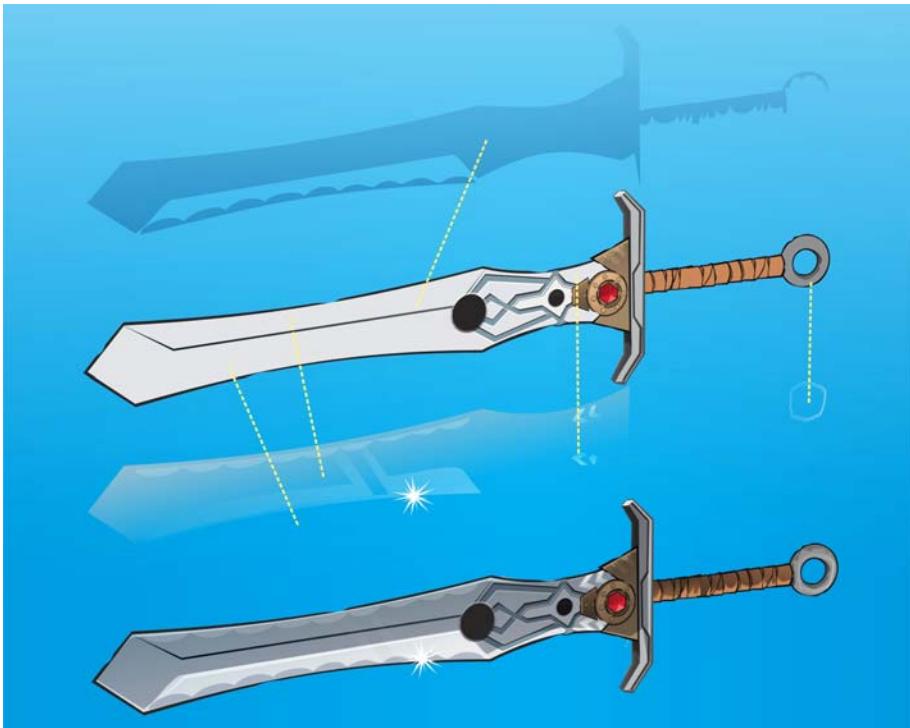


Abbildung 27: Das Schwert vor und nach dem Einfügen von Glanzlichtern und Schatten



Abbildung 28: Das Schwert wird in die Szene eingefügt. Damit ist dieses Bild fast abgeschlossen.

Den Himmel zeichne ich in Corel PHOTO-PAINT. Ich verwende dazu einen besonderen Pinsel, mit dem ich die Wolken und den wunderschönen Mond im Hintergrund erstellen kann.



Abbildung 29: Der Himmel wird in Corel PHOTO-PAINT erstellt.



Abbildung 30: Der Himmel ergänzt die Szene.

Der letzte Feinschliff

Mit dem Hilfsmittel **Polygon** (Y) füge ich oben auf den Gebäuden und am Schwert noch einige Glanzeffekte ein. Ich erhöhe die Anzahl der Ecken des Polygons auf 25 und ziehe dann an den Knoten, um das Polygon in einen mehrzackigen Stern zu verwandeln (Abb. 31).

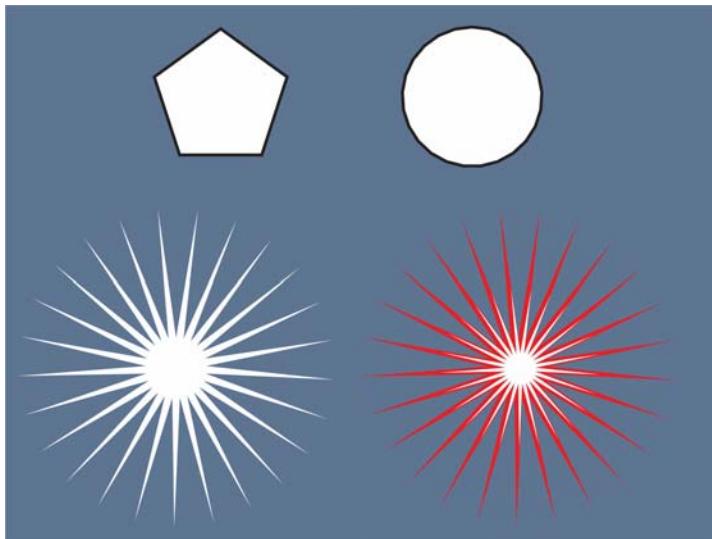


Abbildung 31: Aus einem Polygon werden Sterne erstellt und zur Erzeugung eines Glanzeffekts werden Sterne überlagert.

Für das hell scheinende Licht oben auf den Gebäuden überlagere ich zwei Sterne unterschiedlicher Farbe. Und zur Erzeugung des Glanzeffekts am Schwert füge ich einen weißen Stern ein.



Abbildung 32: Am Schwert und oben auf den Gebäuden werden Glanzeffekte hinzugefügt.

Nach Ausarbeitung aller dieser Details ist das zweite Bild des Comics nun fertig.

Copyright © 2016 Corel Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Alle Marken und eingetragenen Marken sind Eigentum Ihrer jeweiligen Besitzer.