



Création d'une bande dessinée avec CorelDRAW Graphics Suite

Zazo Aguiar



À propos de l'auteur

Artiste brésilien, Zazo Aguiar a entamé sa carrière en tant que dessinateur publicitaire. Il est l'auteur des illustrations du film d'animation *Monica's Gang in an Adventure in Time (Turma da Monica em uma Aventura no Tempo)*, réalisé par les studios Buena Vista et très prisé au Brésil. Il a également réalisé des projets pour Coca-Cola, Warner Bros., Globo Filmes et Disney Junior Brazil. En 2007, le dessinateur Mauricio de Sousa invite Zazo à rejoindre l'équipe en charge du lancement du plus grand succès de la bande dessinée au Brésil, la série *Monica's Gang Teen (Turma da Monica Jovem)*, pour laquelle Zazo crée les personnages et travaille en tant qu'artiste de couverture jusqu'à la 77e édition. Aujourd'hui, Zazo exerce en indépendant et consacre son temps libre à son nouveau projet de bandes dessinées en ligne [InGameWeTrust](#).

Création d'une bande dessinée avec CorelDRAW Graphics Suite

La création d'une bande dessinée requiert un certain savoir-faire, des aptitudes et des outils. Un dessinateur de bande dessinée doit savoir comment créer les personnages, mais aussi savoir dessiner les arrières-plans, des voitures, des pistolets et autres objets du monde réel. En plus de maîtriser la composition et la perspective, l'artiste se doit d'avoir un grand sens esthétique pour créer de magnifiques pages et une narration facile à suivre. Fort heureusement, CorelDRAW offre les outils nécessaires à la création de bandes dessinées de qualité professionnelle.

Dans ce didacticiel, je vais vous montrer comment je crée les personnages de bande dessinée et les différentes vignettes et autres éléments pour mon projet [InGameWeTrust](#), actuellement en développement et dont le script et la création artistique m'ont été confiés. Nous allons nous concentrer sur la deuxième vignette de la première page, car le processus de création est le même pour toutes les autres vignettes du projet.



Figure 1 : Première page de mon projet de bande dessinée *InGameWeTrust*



Figure 2 : Deuxième vignette de la première page

Dessin du premier personnage

Comme je dessine en général sans préparation, je commence par concevoir le personnage à gauche de la deuxième vignette directement dans CorelDRAW. Je dessine la forme de son visage à l'aide de l'outil **Main levée**  (F5) pour créer un objet fermé, que je remplis aussitôt d'une couleur.

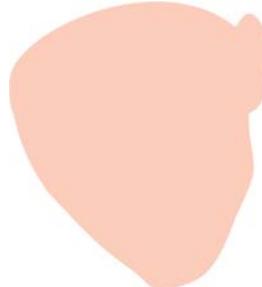
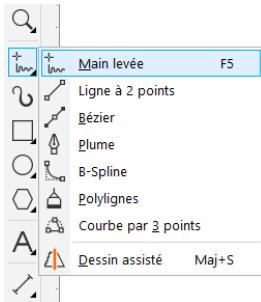


Figure 3-A : Forme colorée du visage

J'appuie ensuite sur la touche **F12** pour afficher la boîte de dialogue **Plume de contour**  et j'ajoute un contour.

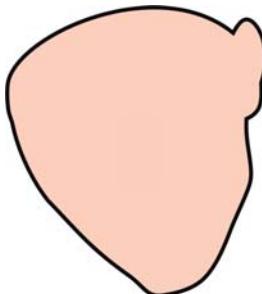
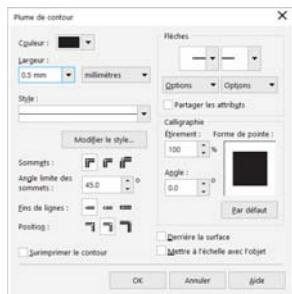


Figure 3-B : Forme du visage avec contour

Pour donner l'apparence d'un dessin à l'encre, je transforme le contour en objet à l'aide de la commande **Objet ▶ Convertir contour en objet** (Ctrl + Maj + Q), puis j'utilise l'outil **Forme**  (F10) pour manipuler les points nodaux et ajuster l'épaisseur de ce contour. J'utiliserai ensuite cette même méthode pour toutes les lignes externes du visage, du corps et des cheveux du personnage.

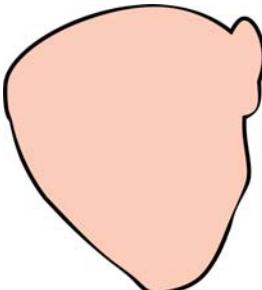
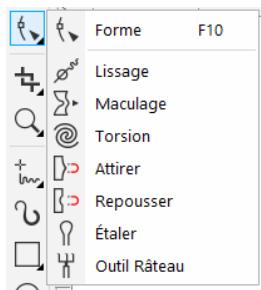


Figure 3-C : Forme du visage après application d'une couleur et d'un contour d'épaisseur variable

Je dessine ensuite les sourcils, les yeux et la bouche à l'aide de l'outil **Main levée**  (F5), je les mets en forme à l'aide de l'outil **Forme**  (F10), puis je les remplis intégralement de noir.

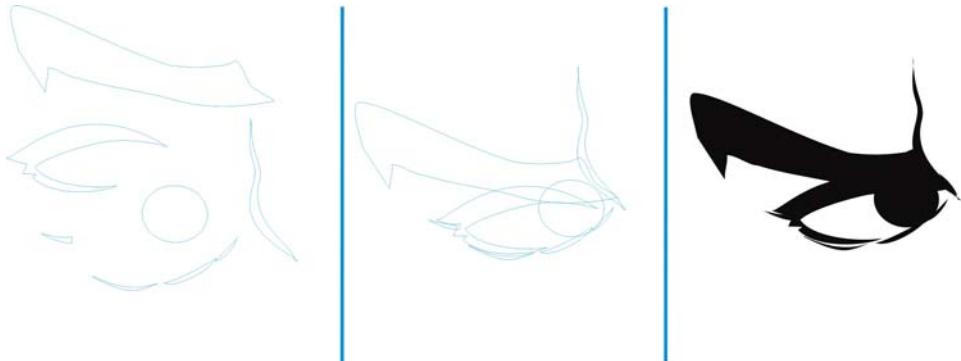


Figure 4 : Dessin et coloration des yeux et des sourcils

Au besoin, je peux modifier l'ordre des objets dans la pile afin de les placer au premier plan ou derrière d'autres objets. Pour ce faire, je clique avec le bouton droit sur un objet, je choisis **Ordre**, puis je sélectionne l'option voulue. Cette même méthode peut être employée pour toutes les autres parties dessinées séparément.

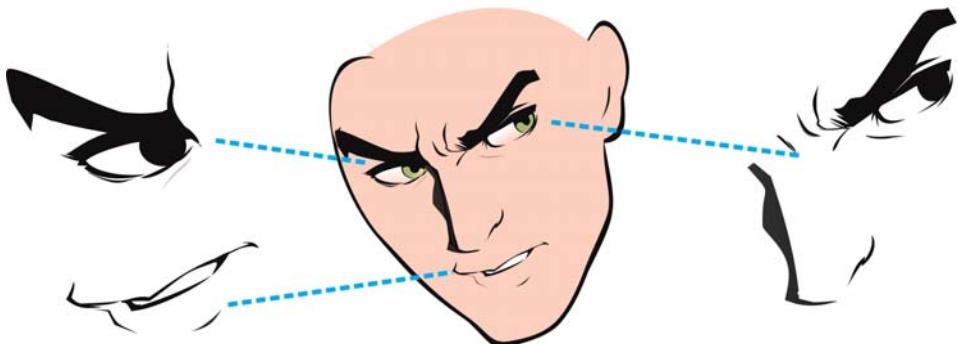
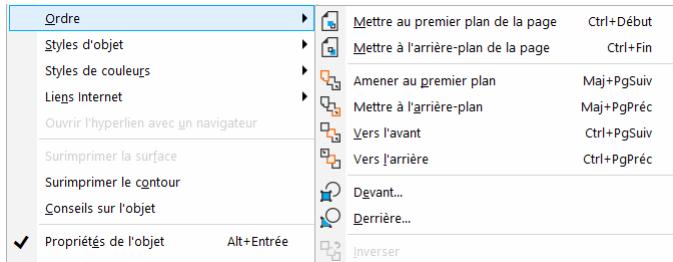


Figure 5 : Tous les éléments du visage (yeux, sourcils, bouche et nez) sont dessinés séparément, puis ajoutés au premier plan de la forme du visage.

Remarque : pour basculer la sélection d'un objet à l'autre, vous pouvez appuyer sur la touche **Tab**.

Je combine à nouveau l'outil **Main levée**  (F5) et l'outil **Forme**  (F10) pour dessiner et mettre en forme les différentes parties de la chevelure, en faisant de chaque mèche un objet fermé facile à colorer.

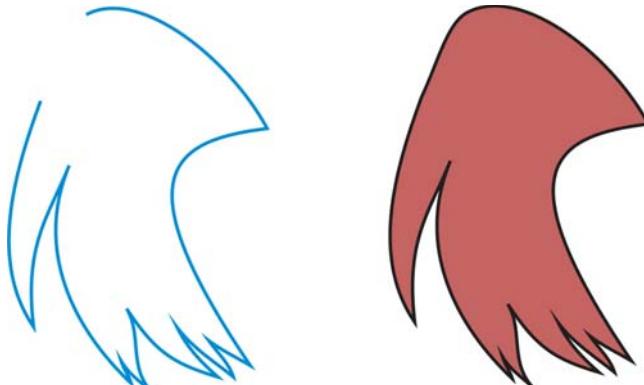


Figure 6 : Mèche de cheveux sous forme de courbe ouverte non remplie (à gauche).
Mèche de cheveux sous forme de courbe fermée colorée (à droite).

J'ajoute ensuite les différentes mèches sur le visage pour créer la chevelure. Pour que les cheveux aient l'air de ne former qu'un seul bloc, je regroupe toutes les mèches à l'aide du bouton **Regrouper les objets** (Ctrl+G) de la barre de propriétés.

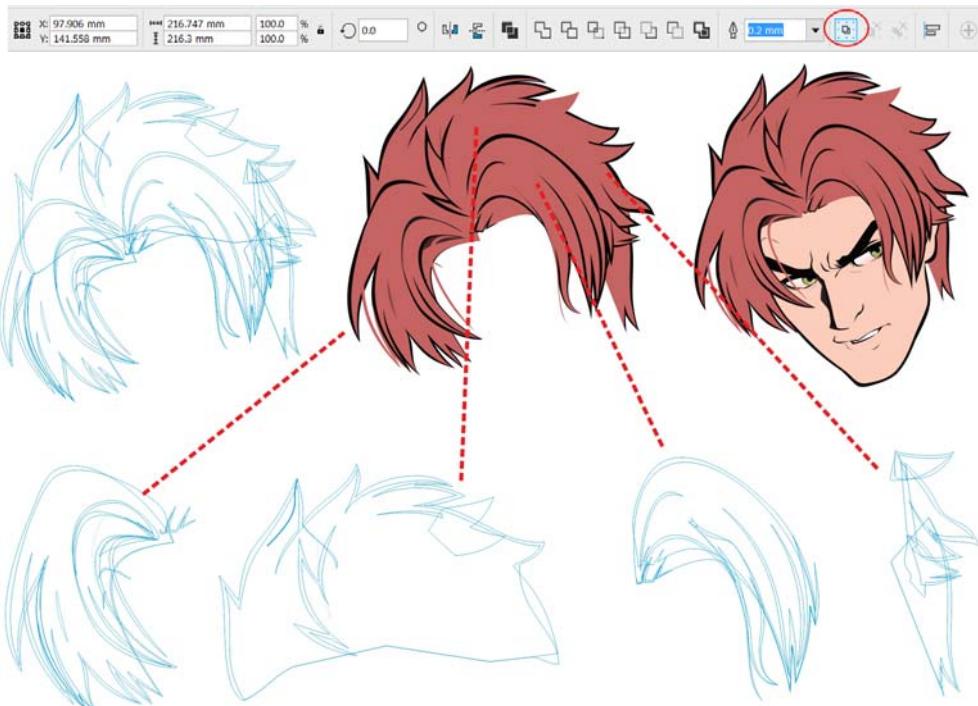


Figure 7 : Ajout, puis regroupement des mèches de cheveux sur le visage

Pour dessiner les autres parties du personnage, par exemple le corps et les vêtements, je continue à combiner les outils **Main levée** (F5) **Forme** (F10) pour créer des objets fermés faciles à colorer.

Mon dessin étant à présent bien net (Figure 8). Je suis prêt à lui ajouter de la lumière, de la profondeur et des ombres.



Figure 8 : Vue Fil de fer du dessin (à gauche). Dessin coloré, sans profondeur ni lumière (à droite).

Pour éclairer le visage du personnage, je duplique sa forme **Ctrl + D** et je remplis la copie d'une forme plus sombre de la même couleur (Figure 9). À l'aide de la commande **Objets ▶ Ordre**, je place la copie par-dessus la forme du visage, mais derrière le nez, les yeux, la bouche et les autres détails du visage. Ensuite, je me sers de l'outil **Transparence** pour appliquer une transparence à la copie dans une diagonale allant de bas en haut et de gauche à droite, ce qui me permet de choisir quel côté semble éclairé (Figure 9).



Figure 9 (de gauche à droite) : Forme du visage uniquement remplie de la couleur de base. Copie du visage à laquelle est appliquée un ton de couleur plus sombre. Visage après application de la transparence.

Pour créer une illusion de profondeur, je trace un cercle à l'aide de l'outil **Ellipse** (F7), puis j'ajoute une ombre portée à l'aide de l'outil **Ombre portée**. J'opte pour l'outil **Ombre portée**, car il donne un effet plus brumeux que l'outil **Transparence**.

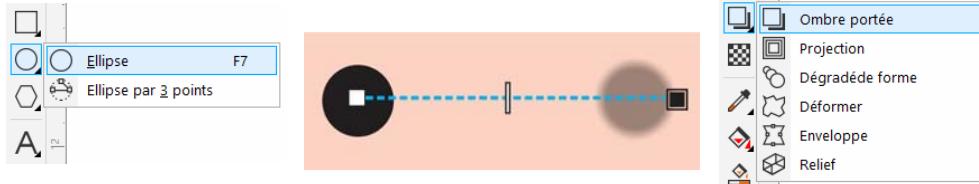


Figure 10-A : Ellipse après ajout d'une ombre portée

Au lieu d'utiliser un ton de couleur sombre, j'ajoute cette fois 10 % de jaune à l'ombre portée à l'aide du sélecteur de couleurs de la barre de propriétés, en réglant le mode de fusion sur Normal.

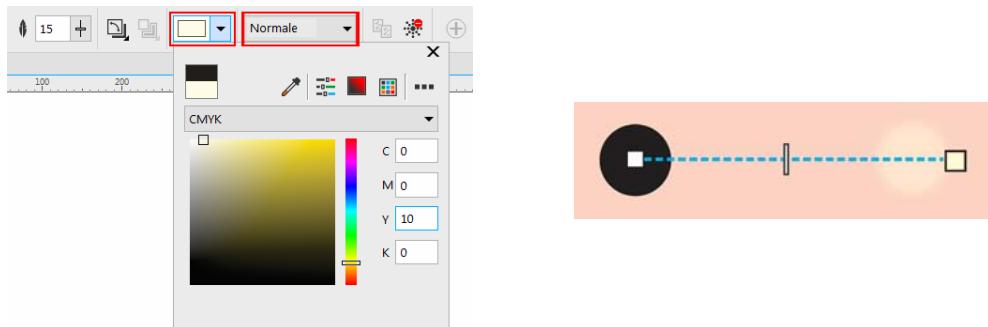


Figure 10-B : Ajout de jaune à l'ombre portée

Une fois satisfait du résultat, je sélectionne l'ellipse et je clique sur **Objet ▶ Scinder le groupe d'ombres portées** (Ctrl + K). Je supprime ensuite l'ellipse pour ne conserver que l'ombre portée, que je copie avant de placer les copies sur le visage (Figure 11).

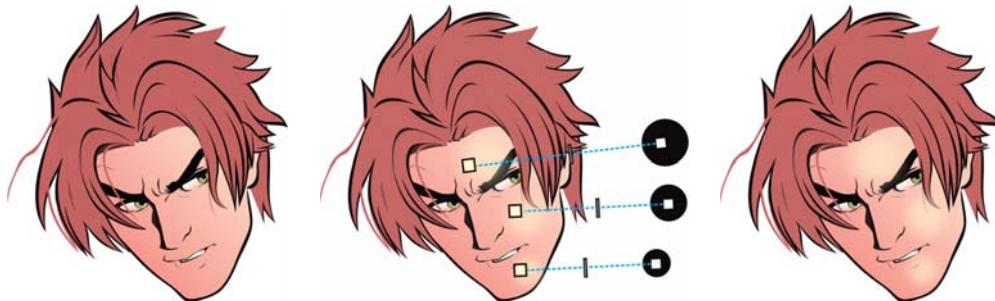


Figure 11 (de gauche à droite) : Visage non éclairé. Ajout d'effets de lumière à l'aide de l'outil Ombre portée. Résultat final.

Maintenant que le dessin a plus de relief, je vais ajouter les ombres nécessaires pour compléter cet effet de lumière, c'est-à-dire les zones sombres et non éclairées.

Là encore, je me sers de l'outil **Main levée** (F5) pour créer la forme de l'ombre sur les zones non éclairées du visage. En général, j'utilise les mêmes ombres que celles des animations japonaises.



Figure 12-A : Application d'une ombre portée au visage du personnage

Après avoir activé l'outil **Transparence**, je sélectionne le mode de fusion **Produit**, puis je clique sur le bouton **Transparence dégradée linéaire** dans la barre de propriétés. Je fais ensuite glisser la souris en diagonale (Figure 12), de la même façon que pour l'effet de lumière illustré à la Figure 9. Je peux maintenant placer l'ombre sur le visage du personnage (Figure 12).

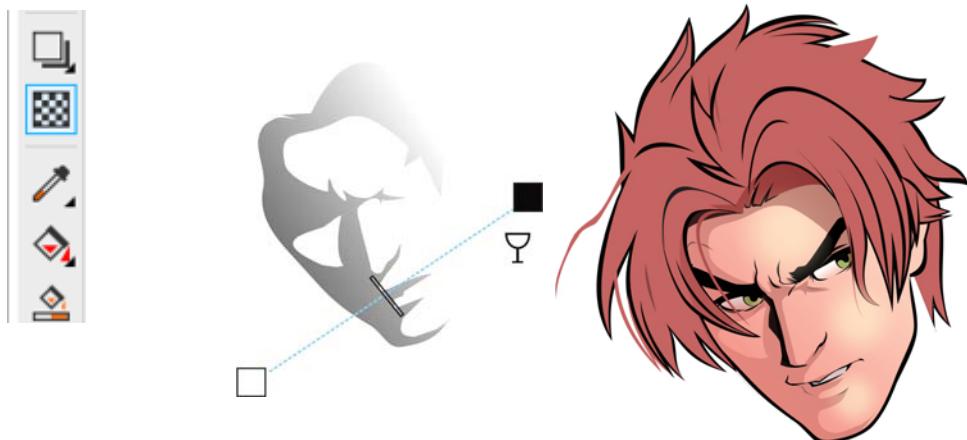
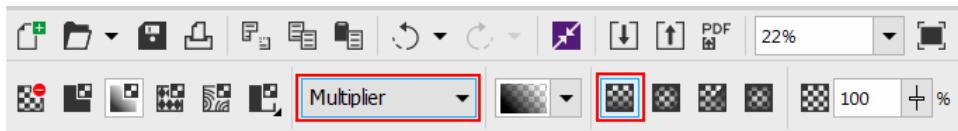


Figure 12 : Utilisation de l'outil Transparence pour créer un effet d'ombre

Dessin du second personnage

Pour dessiner le second personnage, j'utilise les mêmes techniques que pour le premier. Le second personnage tient dans sa main une projection holographique qui émet de la lumière bleue (Figure 13), un effet convaincant obtenu par l'application de transparencies sur les formes (Figure 14).



Figure 13 : Le second personnage utilise un dispositif électronique qui émet de la lumière bleue.



Figure 14 : L'effet de lumière bleue est obtenu à l'aide de l'outil Transparence.

Pour créer les ombres (Figure 15), je trace les formes avant d'appliquer la transparence de la même manière que pour la Figure 12.

Cette fois, comme il me faut deux ombres, j'en dessine une première avant de la dupliquer. La première forme d'ombre montre les zones non éclairées. Cette méthode permet d'appliquer en toute sécurité de la lumière à des zones spécifiques uniquement, sans modifier le dessin original.

La seconde forme d'ombre utilise une couleur proche de celle de la peau, destinée à adoucir le noir plus sombre de la première ombre et la transition de couleur entre la peau et le début de l'ombre (Figure 15).



Figure 15 : La transparence est appliquée de gauche à droite à la forme de l'ombre de gauche (1). Le sens de la transparence est inversé dans l'ombre de droite (2).

Pour intensifier cet effet d'ombre, vous pouvez ajouter plusieurs copies de la même ombre.

Positionnement des personnages dans la vignette

Après avoir finalisé les personnages et les avoir réunis dans deux groupes distincts, je les place dans la même scène à l'aide de la fonction PowerClip. Je commence par tracer le cadre de la vignette elle-même à l'aide de l'outil **Main levée** (Figure 16). Ensuite, je sélectionne les personnages en cliquant sur leur entrée avec le bouton droit, je choisis **PowerClip à l'intérieur** et, lorsqu'une flèche noire s'affiche, je clique sur le cadre (Figure 17).

Pour ajuster la position du personnage, je sélectionne l'objet PowerClip, puis je clique sur le bouton **Modifier l'objet PowerClip** dans la barre d'outils flottante qui s'affiche.

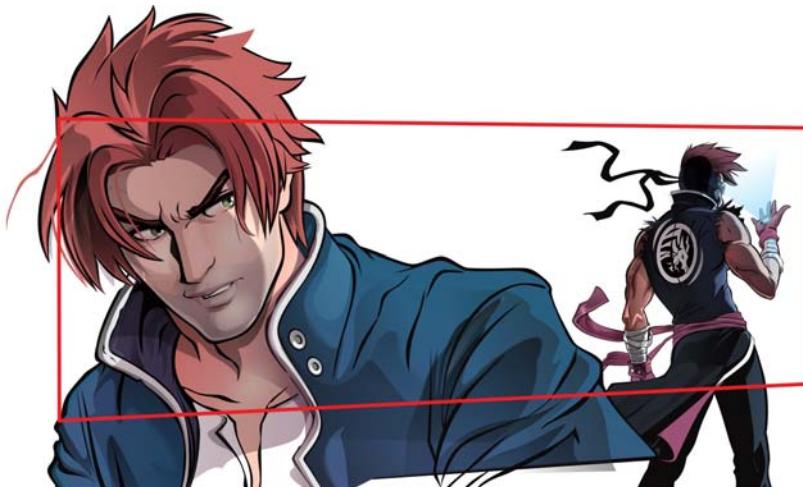


Figure 16 : Les deux personnages terminés et le cadre de la vignette en rouge

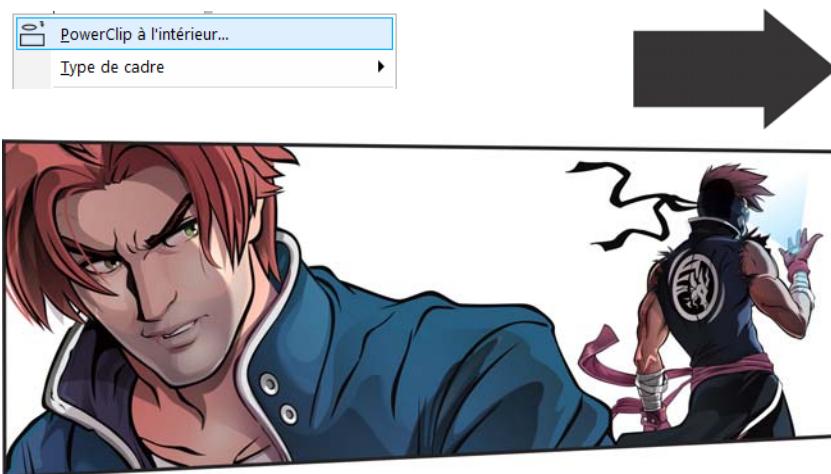


Figure 17 : Insertion des personnages dans le cadre à l'aide de la fonction PowerClip

Positionnement des personnages

Je place ensuite un filtre blanc devant le second personnage, de sorte qu'il semble être derrière le premier. Pour créer ce filtre blanc, je trace un rectangle à l'aide de l'outil **Rectangle** , je le remplis de blanc, puis je lui applique une transparence.



Figure 18 : La ligne bleue pointillée correspond au filtre blanc ajouté devant le dessin.

Pour ajouter le filtre blanc au cadre de la vignette, je clique sur son entrée avec le bouton droit et je choisis la commande **PowerClip à l'intérieur**. Comme le filtre blanc doit se situer devant le personnage supposé à l'arrière-plan, j'utilise la commande **Objet > Ordre** pour le placer entre les deux personnages.



Figure 19 : Ajout d'un filtre entre les personnages pour qu'ils semblent se situer sur des plans différents

Création de l'arrière-plan

Je me concentre ensuite sur l'arrière-plan, qui dans la bande dessinée est aussi important que les personnages. Pour dessiner les immeubles, les fenêtres et les toits de cet arrière-plan, je me sers essentiellement de l'outil **Rectangle** (F6).

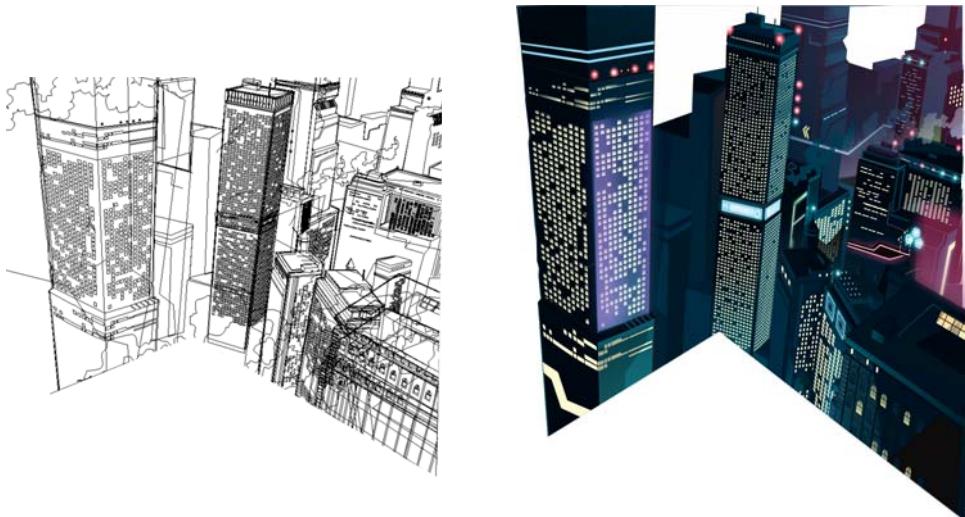


Figure 20 (de gauche à droite) : Vues Fil de fer et normale de l'arrière-plan

Pour ajouter la lumière des néons, je combine les outils **Transparence** et **Ombre portée** . Dans la barre de propriétés, je modifie l'opacité et l'adoucissement de l'ombre portée jusqu'à obtenir l'effet désiré, puis je choisis la couleur des néons (Figure 21).

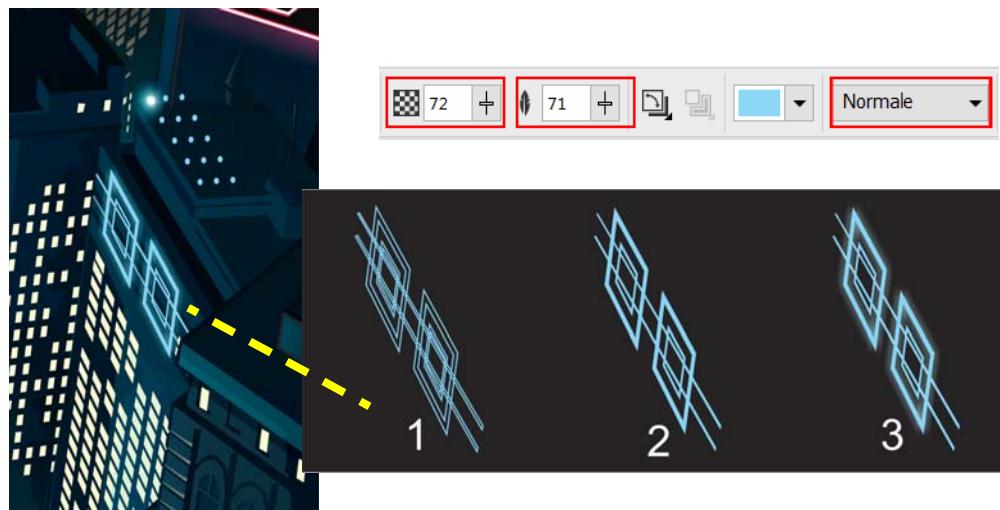


Figure 21 : Zoom sur l'effet des néons. Vue Fil de fer de l'objet (1) ; vue normale (2) ; objet avec ombre portée (3)

Dessin des fenêtres et des immeubles

Je dessine une fenêtre à l'aide de l'outil **Rectangle**  (F6), puis je la copie et lui applique une transparence. Je place alors la copie sur l'original pour donner un effet de profondeur (Figure 22-A). Je trace ensuite de petites formes à l'aide de l'outil **Main levée**  (F5) pour que chaque fenêtre ait une apparence unique (Figure 22-B).

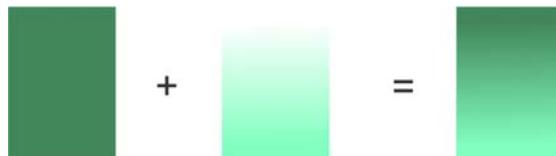


Figure 22-A : Ajout de transparence à une copie de l'objet, ensuite placée sur la fenêtre pour donner de la profondeur



Figure 22-B : Chaque fenêtre semble unique.

Je crée des copies des différentes variantes de fenêtres créées jusque-là et je les place en ligne. Je donne également un ton plus sombre à certaines d'entre elles pour qu'elles ne semblent pas éclairées de l'intérieur.



Figure 22-C : La première rangée de fenêtres est prête.

Les immeubles sont tracés à l'aide des outils **Rectangle**  et **Main levée**. J'utilise généralement des images de référence, mais les bases sont très simples. Pour commencer, je crée une forme rectangulaire (Figure 23-1), puis je clique sur la ligne supérieure de l'immeuble avec l'outil **Forme** (F10) pour ajouter un point nodal (Figure 23-2). Je fais ensuite glisser ce point nodal vers le haut et je trace une ligne à l'aide de l'outil **Main levée**, en divisant la forme en deux pour obtenir une perspective de bas en haut (Figure 23-3). Pour finir, je crée une variante avec trois lignes pour que l'immeuble semble vu du dessus (Figure 23-4).

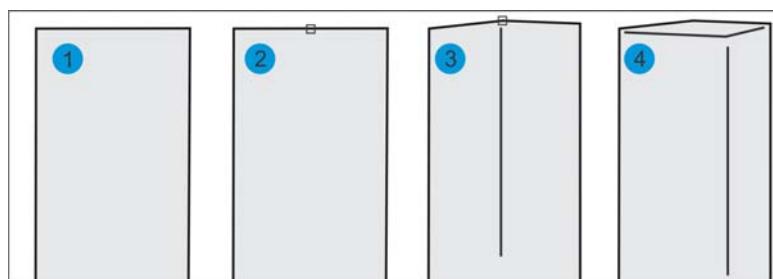


Figure 23 : Dessins des immeubles sous différents angles

L'étape suivante consiste à préparer les immeubles et à choisir une couleur de base. J'opte pour le vert et j'ajoute de la lumière à l'aide de l'outil **Transparence**  et d'un ton vert plus clair. Comme la scène est nocturne, j'assombris la partie supérieure des immeubles. Ensuite, j'ajoute de la lumière sur le côté gauche du bâtiment en me servant à nouveau de l'outil **Transparence** pour obtenir un effet 3D.

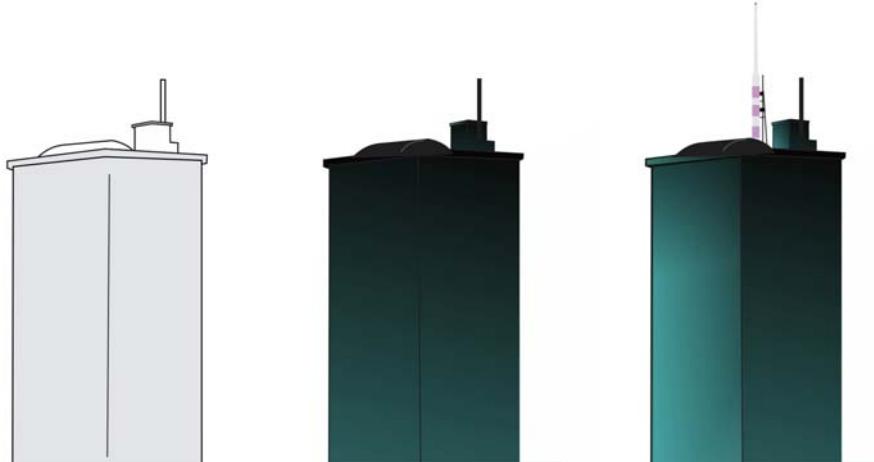


Figure 24 : L'outil **Transparence** suffit à lui seul pour donner de la lumière et un effet 3D à l'immeuble.

Pour finaliser les immeubles, je copie la première rangée de fenêtres et je multiplie les copies en les dupliquant (**Ctrl + D**). Lorsque les fenêtres sont alignées, je les sélectionne en bloc et j'utilise l'outil **Enveloppe**  (**Ctrl + F7**) pour qu'elles adoptent la perspective du bâtiment (Figure 25). Pour la touche finale, je dessine une petite antenne sur le toit de l'immeuble.



Figure 25 : Ajout des fenêtres à l'immeuble

Les immeubles désormais en arrière-plan, une bonne partie de ma vignette est déjà prête.



Figure 26 : Vignette avec les immeubles en arrière-plan

Création de l'épée et du ciel

À l'aide de l'outil **Main levée** (F5), je dessine l'épée, puis je crée les ombres et les lumières en employant la même technique que pour les personnages.

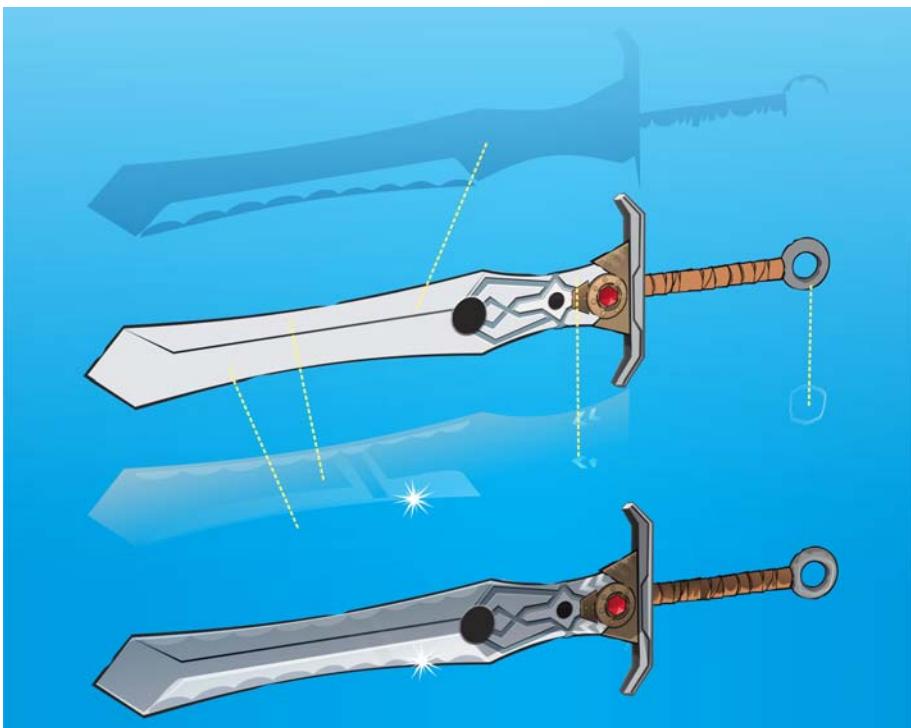


Figure 27 : L'épée, avant et après l'ajout de zones claires et sombres



Figure 28 : Intégration de l'épée à la scène, la vignette étant alors presque finie.

Je dessine le ciel dans Corel PHOTO-PAINT à l'aide de pinceaux spéciaux qui facilitent la composition des nuages et de la lune, magnifique en arrière-plan.



Figure 29 : Le ciel est créé dans Corel PHOTO-PAINT.



Figure 30 : Le ciel vient compléter la scène.

Ajout des touches finales

Pour ajouter des effets d'éclat lumineux en haut des bâtiments et sur l'épée, j'utilise l'outil **Polygone** (Y). Je règle le nombre de points du polygone sur 25, avant d'étirer ses points nodaux pour le transformer en étoile à multiples branches (Figure 31).

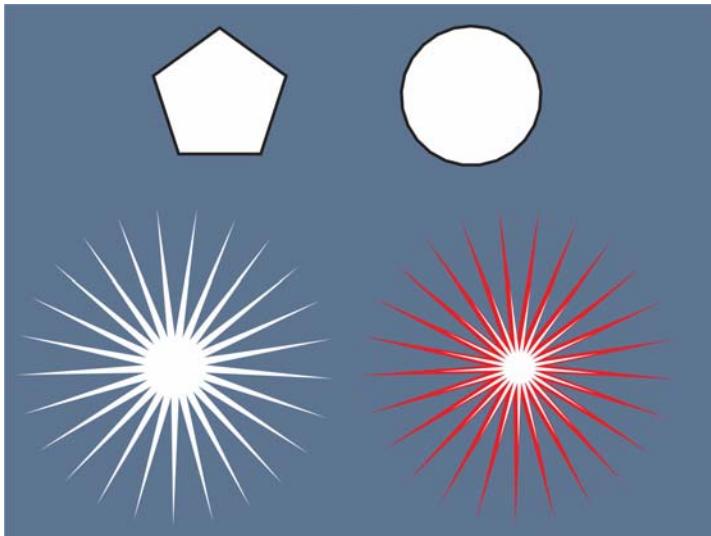


Figure 31 : Création d'étoiles à partir d'un polygone et superposition des étoiles donnant un effet d'éclat lumineux

Je superpose deux étoiles de couleur différente pour créer l'éclat lumineux en haut du bâtiment, et j'ajoute une étoile blanche pour créer celui de l'épée.



Figure 32 : Ajout d'éclats lumineux sur l'épée et en haut des bâtiments

Tous les détails étant désormais intégrés à la scène, la deuxième vignette de cette bande dessinée est terminée.

Copyright © 2016 Corel Corporation. Tous droits réservés. Toutes les marques de commerce ou déposées restent la propriété des détenteurs respectifs.