



Creazione di fumetti con CorelDRAW Graphics Suite

Zazo Aguiar



L'autore

Zazo Aguiar è un artista brasiliano che ha iniziato la sua carriera come illustratore nel campo pubblicitario. Ha creato illustrazioni per il cartone animato *La banda di Monica in un'avventura senza tempo* (*Turma da Monica em uma Aventura no Tempo*), un film di animazione molto popolare prodotto da Buena Vista in Brasile. Ha completato progetti per Coca-Cola, Warner Bros., Globo Filmes e Disney Junior Brazil. Nel 2007, il disegnatore di cartoni animati Mauricio de Sousa ha invitato Zazo a partecipare al team responsabile del più grande lancio della storia editoriale di successo dei fumetti brasiliani *La banda di Monica giovane* (*Turma da Monica Jovem*), in cui Zazo ha disegnato i personaggi e lavorato come artista della copertina fino alla 77a edizione. Oggi, Zazo è un freelance e nel tempo libero lavora al suo nuovo progetto fumettistico online [InGameWeTrust](#).

Creazione di fumetti con CorelDRAW Graphics Suite

Il disegno di fumetti richiede conoscenze, abilità e strumenti. Un fumettista deve sapere come creare i personaggi e come disegnare sfondi, veicoli, armi e altri oggetti del mondo reale. Oltre a comprendere la composizione e la prospettiva, l'artista deve avere un forte senso estetico per creare pagine belle dotate di una narrativa semplice da seguire. Fortunatamente, CorelDRAW dispone di tutti gli strumenti necessari per creare fumetti dall'aspetto professionale.

In questa esercitazione, spiegherò come disegnare personaggi dei fumetti e ambientazioni, oltre a come aggiungere pannelli e altri elementi al fumetto [InGameWeTrust](#), un progetto in corso con sceneggiatura e grafica create da me. Mi concentrerò solo sul secondo pannello della prima pagina, in quanto il processo di creazione per tutti gli altri pannelli del progetto di fumetto è il medesimo.




Figura 1: la prima pagina del mio progetto di fumetto *InGameWeTrust*



Figura 2: secondo pannello della prima pagina

Disegno del primo personaggio

Di norma disegno senza pianificare anticipatamente, quindi inizio a disegnare il personaggio a sinistra del secondo pannello direttamente in CoreDRAW. Disegno la forma del suo viso con lo strumento **Mano libera**  (F5) creando un oggetto chiuso, quindi riempio la forma con il colore direttamente.

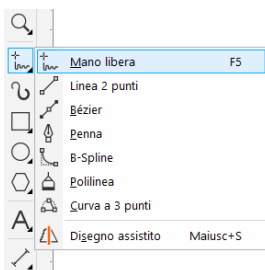



Figura 3A: forma del viso riempita con il colore

Successivamente, premo **F12** per visualizzare la finestra di dialogo **Penna contorno**  e aggiungere un contorno.

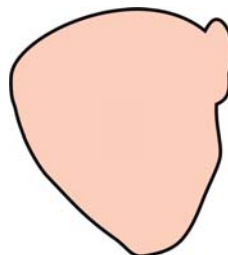



Figura 3-B: forma del viso con l'aggiunta del contorno

Per emulare un disegno con una penna a inchiostro, trasformo il contorno in un oggetto utilizzando il comando **Oggetto ► Converti contorno in oggetto** (CTRL + MAIUSC + Q), quindi con lo strumento **Modellazione**  (F10), manipolo i nodi regolando lo spessore del contorno. Successivamente, uso questo metodo per tutte le linee esterne sul viso, sul corpo e dei capelli del personaggio.

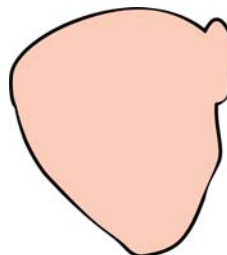
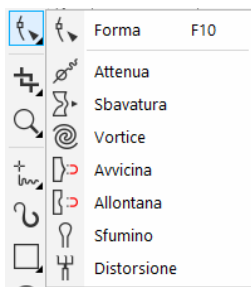


Figura 3-C: forma del viso colorata e contorno a spessore variabile.



A questo punto, disegno sopracciglia, occhi e bocca con lo strumento **Mano libera**  (F5), gli conferisco una forma con lo strumento **Modellazione**  (F10), quindi li riempio con nero al 100%.



Figura 4: disegno e colorazione di occhi e sopracciglia

Se necessario, sposto gli oggetti nell'ordine di impilamento per posizionarli davanti o dietro ad altri oggetti. Per questa operazione, faccio clic con il pulsante destro del mouse su un oggetto, faccio clic su **Ordina**, quindi seleziono l'opzione richiesta. Questo metodo è utilizzabile per tutte le altre parti disegnate separatamente.

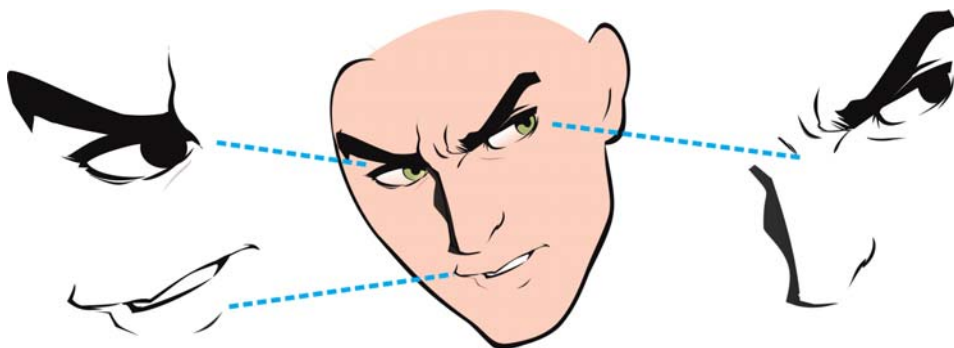
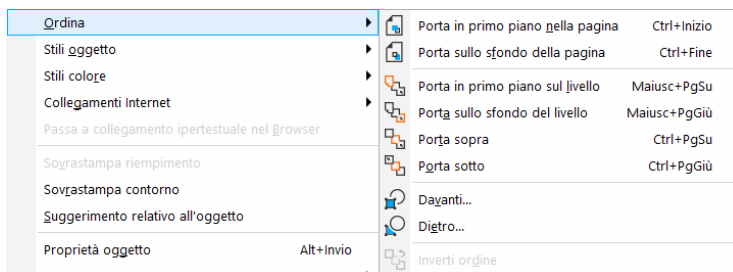




Figura 5: tutti gli elementi del viso, occhi, sopracciglia, bocca e naso, sono disegnati separatamente e poi aggiunti davanti alla forma del viso.

Nota: È possibile alternare l'oggetto selezionato premendo **TAB**.

Di nuovo, utilizzando lo strumento **Mano libera**  (F5) e lo strumento **Modellazione**  (F10), disegno e modello le diverse parti dei capelli, rendendo ogni ciocca di capelli un oggetto chiuso facile da colorare.

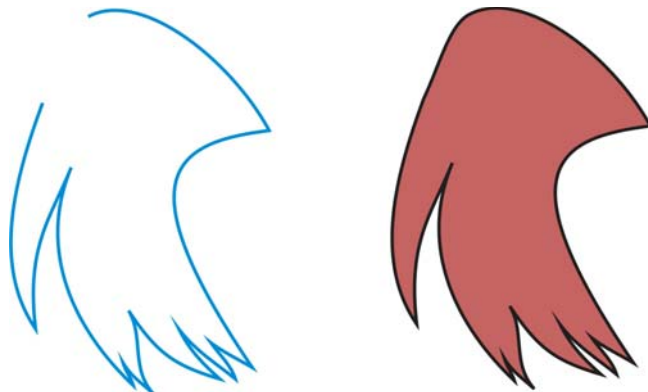


Figura 6: una ciocca di capelli come curva aperta non riempita (a sinistra). Una ciocca di capelli come curva chiusa riempita (a destra).

Successivamente, aggiungo ogni ciocca al viso per creare i capelli. Per rendere i capelli un'unica unità, raggruppo tutte le ciocche con il pulsante **Raggruppa oggetti** (CTRL+G) sulla barra delle proprietà.

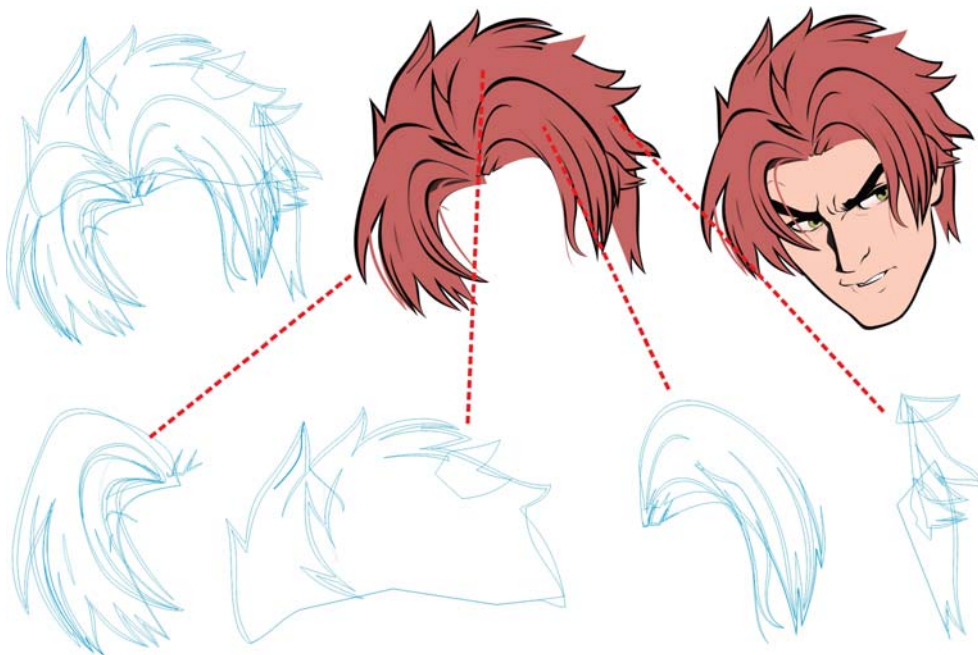





Figura 7: le ciocche di capelli sono aggiunte al viso e raggruppate.

Per disegnare le altre parti del personaggio, come ad esempio corpo e vestiti, continuo a utilizzare lo strumento **Mano libera**  (F5) e lo strumento **Modellazione**  (F10), creando oggetti chiusi facilmente colorabili.

Ora che ho un disegno pulito (Figura 8), posso aggiungere illuminazione, profondità e ombre.



Figura 8: struttura del disegno (a sinistra). Disegno colorato senza profondità e illuminazione (a destra).

Per illuminare il viso del personaggio, duplico la forma del viso premendo **CTRL + D** e riempio la copia con una tonalità più scura dello stesso colore (Figura 9). Con il comando **Oggetti ► Ordina**, posiziono la copia sopra la forma del viso, ma dietro a naso, occhi, bocca e altri dettagli del viso. Applico quindi una trasparenza alla copia con lo strumento **Trasparenza** , trascinando diagonalmente verso l'alto da sinistra a destra, scegliendo pertanto quale lato sarà illuminato (Figura 9).

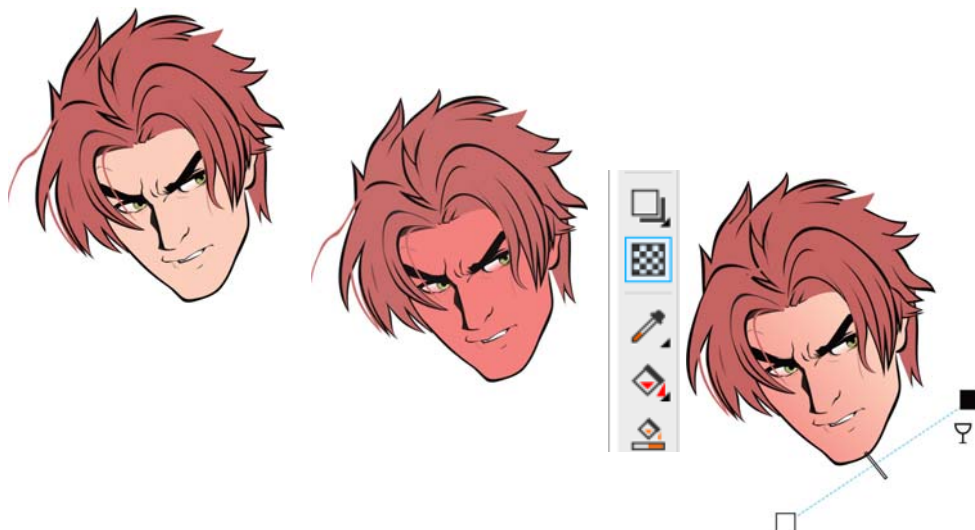


Figura 9 (da sinistra a destra): forma del viso riempita solo con il colore base; copia del viso colorata con una tonalità di colore più scura; trasparenza applicata al viso.

Per ottenere un'illusione della profondità, disegno un cerchio con lo strumento **Ellisse** ○ (F7), quindi aggiungo un'ombra discendente con lo strumento **Ombra discendente** ▢. Scelgo lo strumento **Ombra discendente** in quanto preferisco l'effetto fumoso prodotto rispetto allo strumento **Trasparenza** ▣.

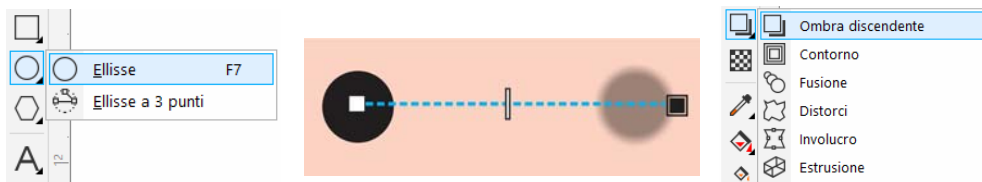


Figura 10-A: ellisse con l'aggiunta di un'ombra discendente

Invece di utilizzare una gradazione di colore scura, questa volta aggiungo un giallo al 10% all'ombra discendente dal selettore dei colori sulla barra delle proprietà, impostando la modalità unione a Normale.

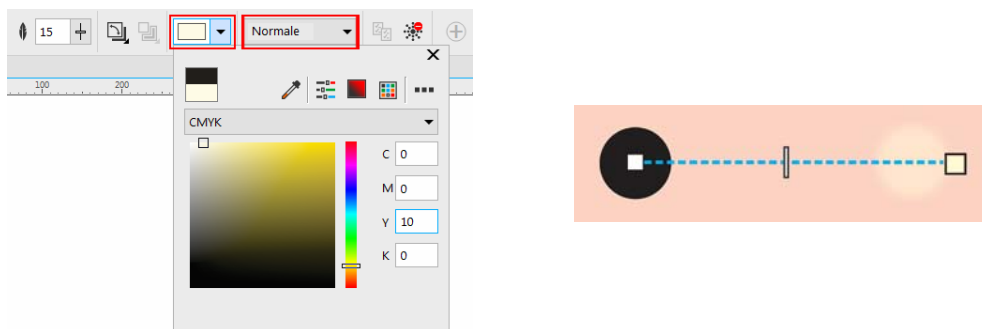


Figura 10-B: giallo aggiunto all'ombra discendente.

Una volta soddisfatto del risultato, seleziono l'ellisse e faccio clic su **Oggetto ► Dividi gruppo ombra discendente** (CTRL+K). Elimino poi l'ellisse lasciando solo l'ombra discendente. Copio l'ombra discendente e posiziono le copie sul viso (Figura 11).

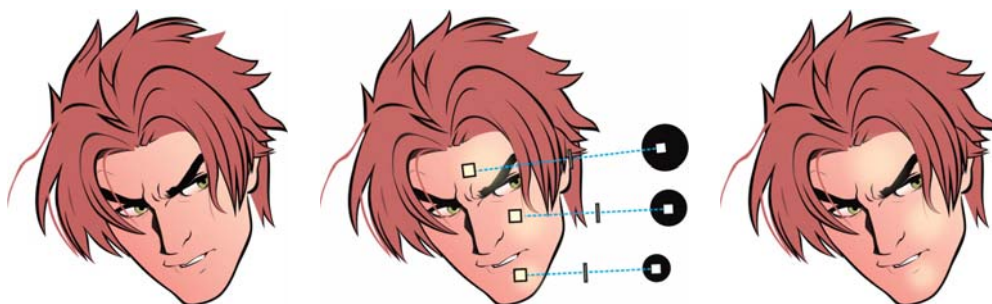


Figura 11 (da sinistra a destra): viso senza illuminazione; aggiunta degli effetti luminosi con lo strumento Ombra discendente; risultato finale

A questo punto il disegno è alquanto piatto: aggiungo ombre a completare quello che manca nell'effetto di illuminazione, vale a dire le aree non illuminate scure.



Di nuovo, utilizzando lo strumento **Mano libera**  (F5), creo la forma dell'ombra sopra le aree non illuminate del viso. Solitamente disegno ombre simili a quelle degli anime giapponesi.



Figura 12-A: una forma a ombra discendente disegnata sul viso del personaggio.

Con lo strumento **Trasparenza**  attivo, seleziono la modalità unione **Moltiplica**, quindi faccio clic sul pulsante **Trasparenza sfumata lineare** sulla barra delle proprietà. Trascino poi diagonalmente (come in Figura 12), in modo simile a come ho creato l'effetto di illuminazione di Figura 9. L'ombra ora è posizionabile sul viso del personaggio (Figura 12).

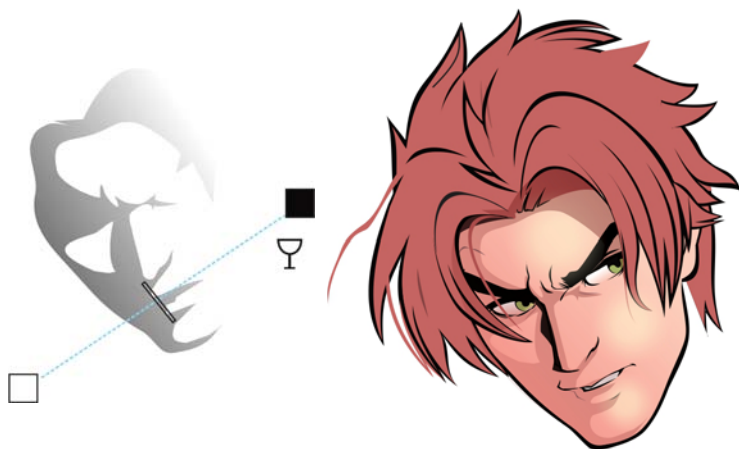
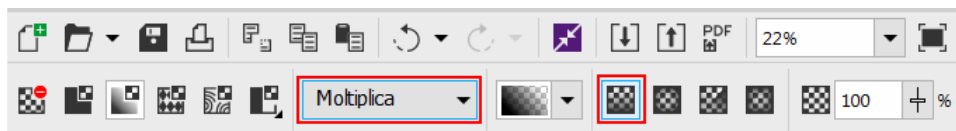


Figura 12: uso dello strumento *Trasparenza* per creare un effetto di ombra.

Disegno del secondo personaggio

Per disegnare il secondo personaggio, adotto le tecniche utilizzate per il primo personaggio. Il secondo personaggio tiene in mano una proiezione olografica che emette luce blu (Figura 13), un convincente effetto che ho creato applicando trasparenze alle forme (Figura 14).



Figura 13: il secondo personaggio utilizza un dispositivo elettronico che emette una luce blu.



Figura 14: l'effetto della luce blu viene creato con lo strumento Trasparenza.

Per creare le ombre (Figura 15), disegno le forme e applico le trasparenze similmente al processo di Figura 12.

Questa volta, mi servono due ombre, quindi disegno una forma e la duplico. La prima forma dell'ombra mostra le aree non illuminate. Si tratta di un metodo sicuro per applicare l'illuminazione solo in aree specifiche, senza dover cambiare il disegno originale.


La seconda forma d'ombra utilizza un colore che si avvicina al colore della pelle ed è disegnata in modo da ammorbidire il nero più scuro della prima ombra e creare una transizione graduale di colore tra la pelle e l'inizio dell'ombra (Figura 15).



Figura 15: una trasparenza applicata da sinistra a destra alla forma d'ombra a sinistra (1); la direzione della trasparenza è invertita nell'ombra a destra (2).

Per un effetto d'ombra più intenso, si possono aggiungere altre copie della stessa ombra.

Posizionamento dei personaggi sul pannello

Dopo aver ultimato i personaggi e averli raggruppati in due gruppi a parte, li posiziono nella stessa scena con la funzione PowerClip. Per prima cosa, disegno il riquadro del pannello con lo strumento **Mano libera**  (Figura 16). Poi seleziono i personaggi, premo il pulsante destro del mouse su di essi, scelgo **PowerClip all'interno** e, quando compare una freccia nera, faccio clic sul riquadro (Figura 17).

Per regolare il posizionamento del personaggio, seleziono l'oggetto PowerClip e faccio clic sul pulsante **Modifica PowerClip** della barra degli strumenti mobile visualizzata.

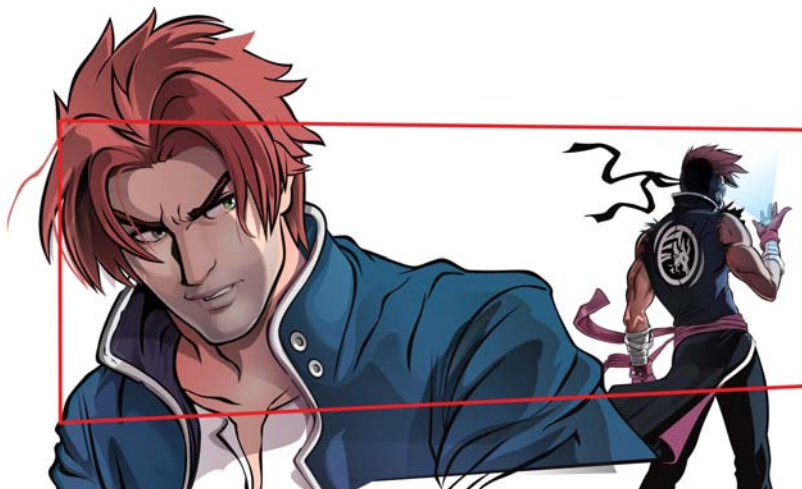


Figura 16: i due personaggi completati e il riquadro del pannello in rosso

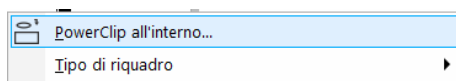


Figura 17: i personaggi sono inseriti nel riquadro con l'aiuto della funzione PowerClip.

Posizionamento del personaggio


A questo punto, posiziono un filtro bianco davanti al secondo personaggio, in modo che sembri dietro al primo. Per creare il filtro bianco, disegno un rettangolo con lo strumento **Rettangolo** , lo riempio di bianco, quindi applico una trasparenza al rettangolo bianco.




Figura 18: la linea tratteggiata blu mostra il filtro bianco aggiunto davanti al disegno.

Per aggiungere il filtro bianco al riquadro del pannello, faccio clic con il pulsante destro del mouse su di esso e scelgo il comando **PowerClip all'interno**. Il filtro bianco deve essere davanti al personaggio sullo sfondo, quindi utilizzo il comando **Oggetto ► Ordina** per posizionare il filtro tra i personaggi.



Figura 19: viene aggiunto un filtro tra i personaggi per creare l'illusione che siano su piani diversi.

Creazione dello sfondo

Ora mi concentro sullo sfondo, che nei fumetti è importante quanto i personaggi. Per disegnare gli edifici, le finestre e la terrazza in questo sfondo, principalmente utilizzo lo strumento **Rettangolo**  (F6).

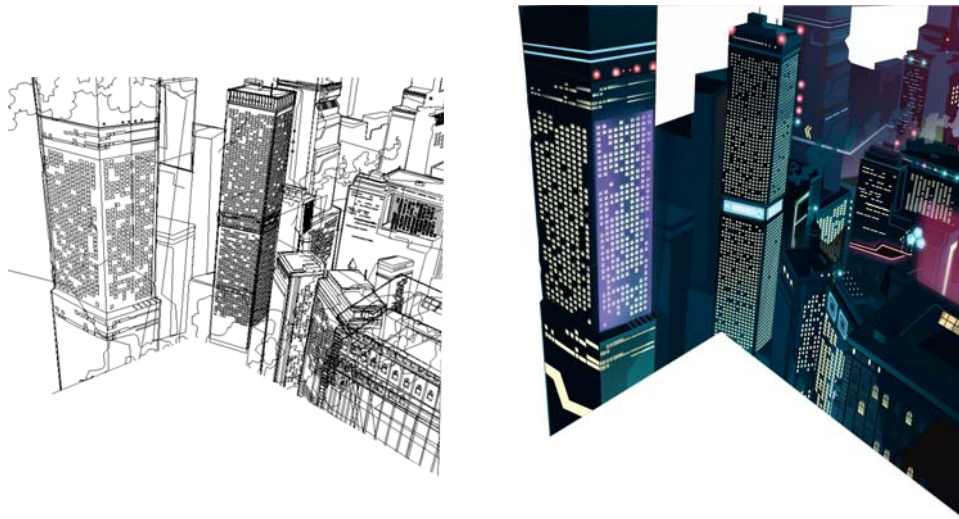


Figura 20 (da sinistra a destra): vista della struttura e vista normale dello sfondo



Per aggiungere le luci al neon, utilizzo lo strumento **Trasparenza** , insieme allo strumento **Ombra discendente** . Sulla barra delle proprietà, modifico l'opacità e la morbidezza dell'ombra discendente per raggiungere l'effetto richiesto, oltre a scegliere il colore del neon (Figura 21).



Figura 21: vista ingrandita dell'effetto neon. Vista della struttura dell'oggetto (1), vista normale (2); oggetto con ombra discendente (3)

Disegno delle finestre e degli edifici



Disegno una finestra con lo strumento **Rettangolo**  (F6), copio la finestra e applico una trasparenza. Posiziono poi la copia sopra l'originale per aggiungere profondità (Figura 22-A). A questo punto disegno piccole forme con lo strumento **Mano libera**  (F5) per conferire a ogni finestra un aspetto unico (Figura 22-B).



Figura 22-A: la trasparenza viene aggiunta a una copia di un oggetto, posizionata poi sopra la finestra per aggiungere profondità.




Figura 22-B: creazione di un aspetto unico su una finestra

Creo delle copie delle variazioni di finestra create finora e le dispongo in fila. Modifico anche alcune finestre dandogli una tonalità più scura, per creare l'illusione che la luce sia accesa.



Figura 22-C: la prima fila di finestre è pronta.

Creo gli edifici con lo strumento **Rettangolo**  e lo strumento **Mano libera**. Di norma utilizzo delle immagini di riferimento, ma i concetti di base sono molto semplici. Per prima cosa, creo una forma rettangolare (Figura 23-1), quindi faccio clic sulla linea superiore dell'edificio con lo strumento **Modellazione** (F10) per aggiungere un nodo (Figura 23-2). Trascino poi il nodo in alto e disegno una linea con lo strumento **Mano libera**, dividendo la forma in due per creare una vista in prospettiva dal basso (Figura 23-3). Infine, creo una variazione con tre linee per una vista dall'alto (Figura 23-4).

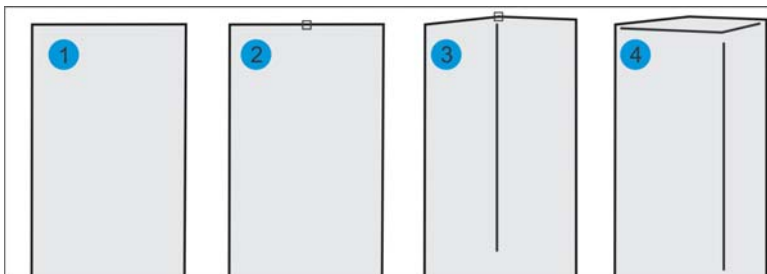



Figura 23: disegno degli edifici con diverse viste

La fase successiva è creare l'edificio intero e scegliere un colore di base. Scelgo il verde e aggiungo l'illuminazione con lo strumento **Trasparenza**  adottando una tonalità di verde più chiara. Visto che si tratta di una scena notturna, scurisco le parti superiori degli edifici. Aggiungo poi l'illuminazione sul lato sinistro dell'edificio, di nuovo utilizzando lo strumento **Trasparenza** per conferirgli un aspetto tridimensionale.

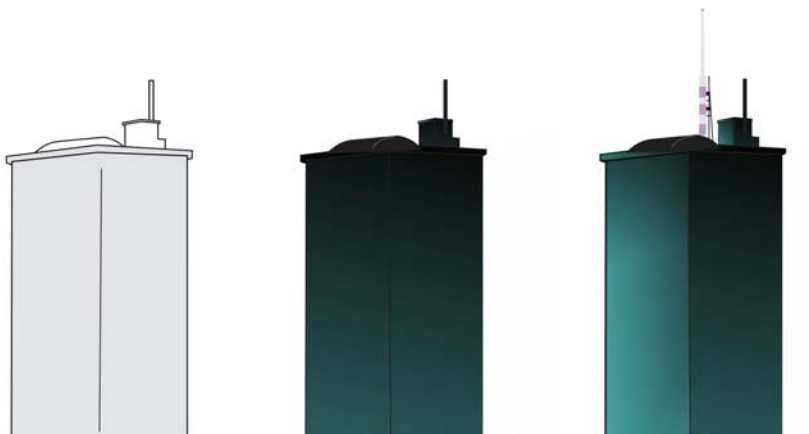



Figura 24: utilizzando solo lo strumento **Trasparenza**, è possibile aggiungere l'illuminazione e un aspetto tridimensionale all'edificio.

Per completare l'edificio, copio le file di finestre finite e multiplico le copie duplicandole (**CTRL+D**). Una volta allineate le finestre, le seleziono in blocco e utilizzo lo strumento **Involucro**  (**CTRL + F7**) per adeguare le finestre alla prospettiva dell'edificio (Figura 25). Come tocco finale, disegno una piccola antenna sulla cima dell'edificio.

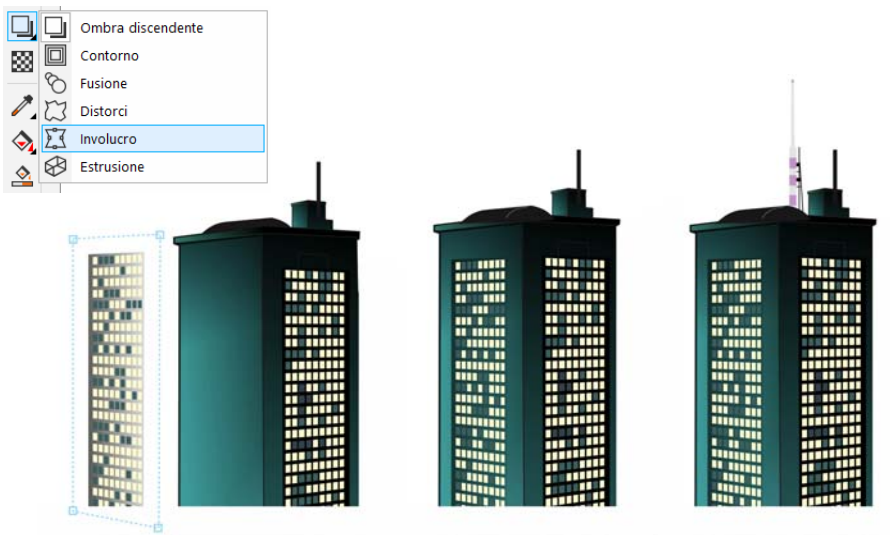



Figura 25: aggiunta delle finestre agli edifici

Una volta aggiunti gli edifici allo sfondo, buona parte del fumetto è pronta.



Figura 26: fumetto con gli edifici sullo sfondo.

Creazione della spada e del cielo

Utilizzando lo strumento **Mano libera**  (F5), disegno la spada, quindi creo ombre e luci con la stessa tecnica impiegata per i personaggi.

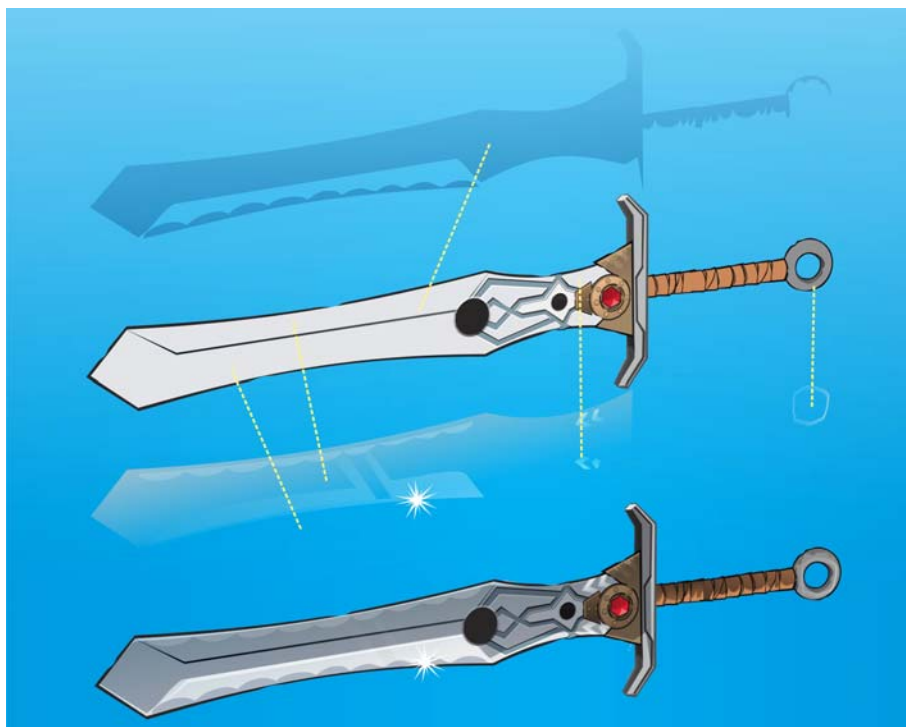


Figura 27: spada prima e dopo aver aggiunto luci e ombre



Figura 28: la spada viene aggiunta alla scena, portando quasi a termine il pannello.

Disegno il cielo in Corel PHOTO-PAINT con pennelli speciali che mi aiutano a creare le nuvole e una bella luna sullo sfondo.




Figura 29: il cielo viene creato in Corel PHOTO-PAINT.



Figura 30: il cielo completa la scena.

Aggiunta dei ritocchi finali

Aggiungo degli effetti scintillanti sulla sommità degli edifici e della spada con lo strumento **Poligono**  (Y). Aumento il numero di punti nel poligono a 25, quindi tiro i nodi per trasformare il poligono in una stella a più punte (Figura 31).

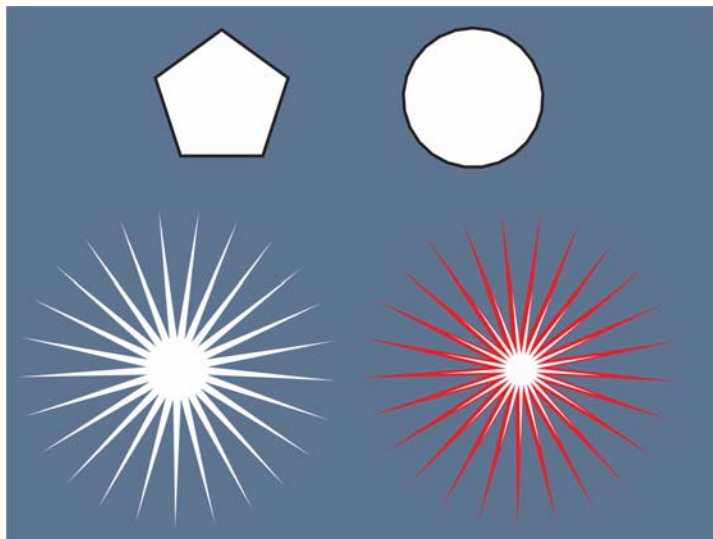


Figura 31: creazione di stelle da un poligono e sovrapposizione delle stelle per effetti di brillantezza.

Sovrappongo le due stelle di colori diversi per creare l'effetto scintillante sulla cima degli edifici, quindi aggiungo una stella bianca per creare l'effetto sulla spada.



Figura 32: effetti scintillanti aggiunti alla spada e alla sommità degli edifici.

Una volta aggiunti tutti i dettagli alla scena, il secondo pannello del fumetto è terminato.

Copyright © 2016 Corel Corporation. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi o marchi registrati sono proprietà dei rispettivi detentori.