



CorelDRAW Graphics Suite でコミックを作成する

Zazo Aguiar



執筆者の紹介

Zazo Aguiar はブラジル人のアーティストです。彼のキャリアは広告業界のイラストレータから始まりました。彼は、ブラジルのブエナ ビスタで大変人気のあるアニメ映画の「Monica's Gang in an Adventure in Time」(Turma da Monica em uma Aventura no Tempo) で漫画のイラストを担当しました。また、これまでに、Coca-Cola、Warner Bros.、Globo Filmes、および Disney Junior Brazil のプロジェクトに参加してきました。2007 年には、漫画家の Mauricio de Sousa から、今ではブラジルで最も成功したコミックとなった「Monica's Gang Teen (Turma da Monica Jovem)」を立ち上げるチームに参加するように要請されました。Zazo はこのプロジェクトで、キャラクタをデザインし、第 77 版まで表紙のイラストを担当しています。現在、Zazo はフリーランサーとして活躍しており、時間が空いたときには、新しいオンラインコミック プロジェクト [InGameWeTrust](#) で作業しています。

CorelDRAW Graphics Suite でコミックを作成する

コミックを描くときに必要となるのは、知識、スキル、そしてツールです。コミックアーティストは、キャラクターを生み出すことができればなりません、現実世界のオブジェクト — 背景、車、銃など — を描く方法も知る必要があります。アーティストには、構図や遠近効果の理解だけでなく、物語のあらすじを簡単に追える美しいページを作成するための美的感覚の高さも要求されます。幸いなことに、CorelDRAW には、プロ級のコミックを作成するために必要なツールがすべて用意されています。

このチュートリアルでは、コミックのキャラクターや設定を描く方法と、パネルや他の要素を追加する方法を、私が作成したスクリプトやアートワークを使って進行中のプロジェクトであるコミック [InGameWeTrust](#) を例に説明します。説明では、最初のページの2つ目のパネルのみに焦点を当てます。これは、コミック プロジェクトの他のすべてのパネルの作成プロセスは、同じだからです。




図 1: コミック プロジェクト InGameWeTrust の最初のページ



図 2: 最初のページの2つ目のパネル

最初のキャラクタを描く

私は、いつも事前に計画せずに描くので、2つ目のパネルの左側のキャラクタを CorelDRAW で直接にデザインすることから始めます。フリーハンドツール  (F5) を使ってキャラクタの顔の形を描き、閉じたオブジェクトを作成して、すぐに色で塗りつぶします。

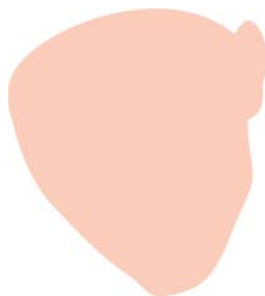
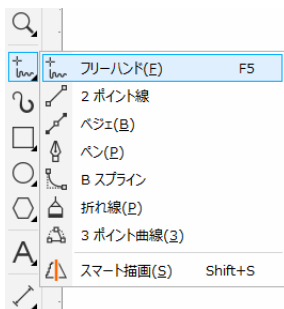



図 3A: 色で塗りつぶした顔の形

次に、F12 キーを押して [輪郭ペン] ダイアログボックス  を表示し、輪郭を描きます。

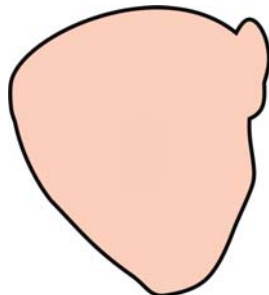



図 3-B: 輪郭を追加した顔の形

インク ペンでの描画をエミュレートするために、[オブジェクト] ▶ [輪郭をオブジェクトに変換] コマンド (Ctrl + Shift + Q) を使って輪郭をオブジェクトに変換します。次に、整形ツール  (F10) を使ってノードを操作し、輪郭の太さを調整します。この方法は、後でキャラクタの顔、体、髪のすべての外部の線を描く際にも使います。

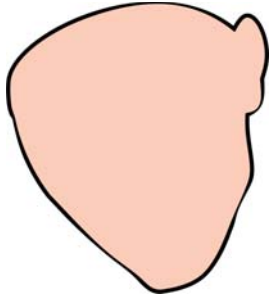




図 3-C: 顔の形を色で塗りつぶし、さまざまな太さの輪郭を追加します。

次に、**フリーハンドツール**  (F5) を使って眉毛、目、口を描きます。その後、**整形ツール**  (F10) を使ってそれらを整形し、黒 100% で塗りつぶします。

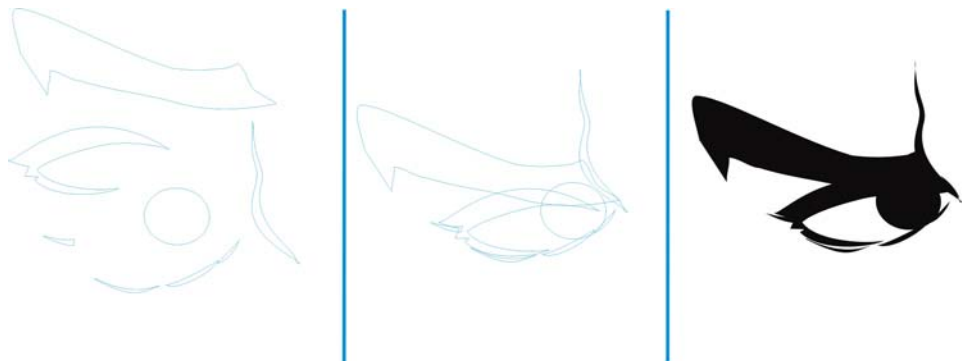


図 4: 目と眉毛の描画と塗りつぶし

必要に応じて、オブジェクトの重なり順を変更して、それらを他のオブジェクトの前面または背面に配置します。これを行うには、オブジェクトを右クリックし、**[重ね順]** をクリックして、希望するオプションを選択します。この方法は、別個に描いた他のどのパーツでも使うことができます。

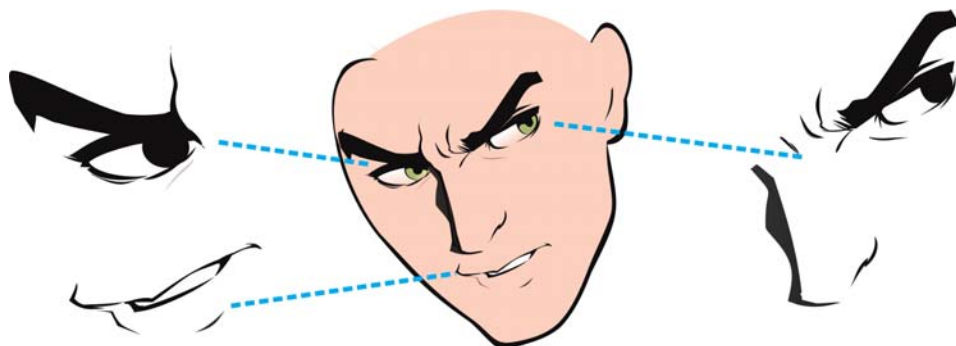
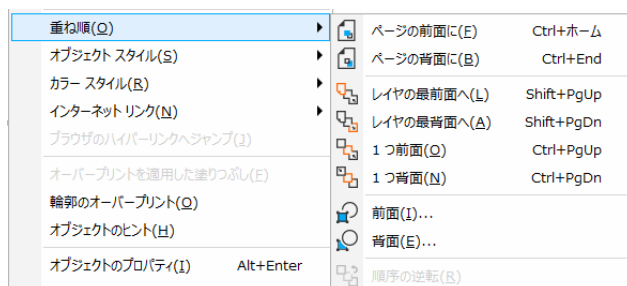




図 5: 顔のすべての要素 — 目、眉毛、口、鼻 — を別個に描いて、顔の形の前面に追加します。

注記: **Tab** キーを押すと、オブジェクトの選択を切り替えることができます。

再度、フリーハンドツール  (F5) と整形ツール  (F10) を使って、さまざまな髪のパーツを描いて整形し、髪の各ふさを閉じたオブジェクトにして、簡単に色で塗りつぶせるようにします。

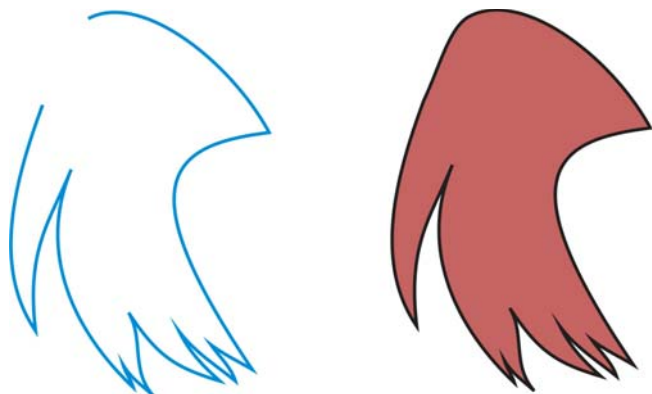


図6: 塗りつぶされていない、開いた曲線で描いた髪のふさ（左）。塗りつぶされた、閉じた曲線で描いた髪のふさ（右）。

次に、各ふさを顔に追加して、頭髮を作成します。髪全体を単体として扱えるようにするために、プロパティバーの[オブジェクトのグループ化]ボタン (Ctrl + G) を使って、すべてのふさをグループ化します。

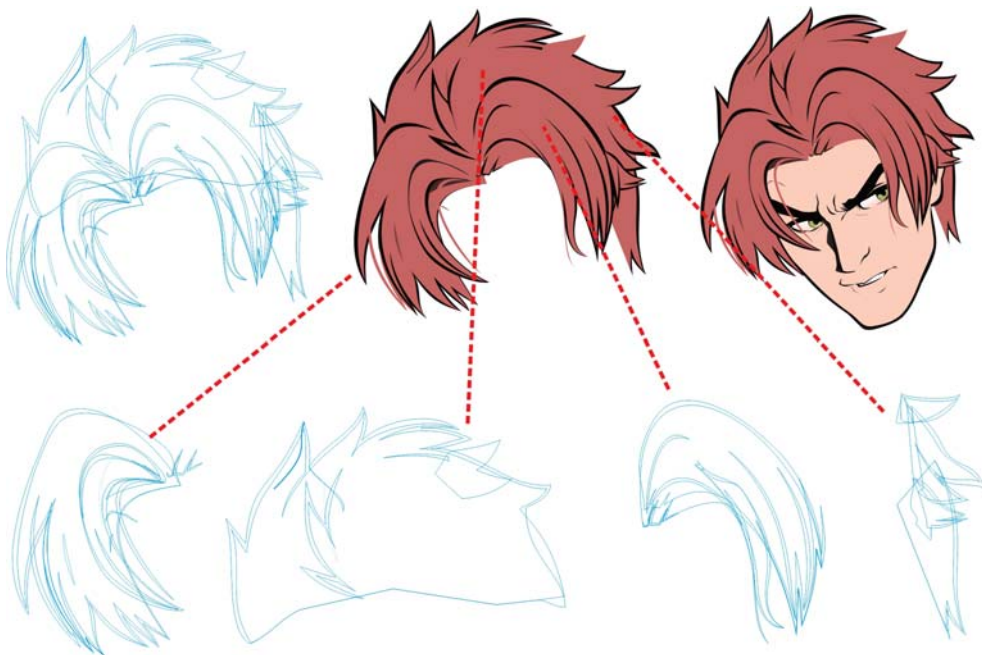
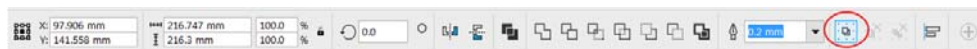


図7: 髪のふさを顔に追加し、グループ化します。

引き続きキャラクタの体や服などの他のパーツを描いて行きます。フリーハンドツール^h (F5) と整形ツール^h (F10) を使うと、簡単に色で塗りつぶすことができる閉じたオブジェクトを作成できます。

これですっきりしたデザイン (図 8) ができたので、次に、照明効果、奥行き、影を与えます。



図 8: 描画のワイヤーフレーム (左)。奥行きや照明効果のない、色で塗りつぶされた描画 (右)。

キャラクタの顔に光を当てるために、**Ctrl + D** キーを押して顔の形を複製し、コピーを同じ色のより暗いシェードで塗りつぶします (図 9)。[オブジェクト] ▶ [重ね順] コマンドを使って、コピーを顔の形より前面で、鼻、目、口、他の顔の詳細パーツよりも背面に配置します。次に、コピーに透明度を適用します。これを行うには、透明度ツール^h を左下から右上に対角線上にドラッグし、どの方向から光が当たるかを選択します (図 9)。

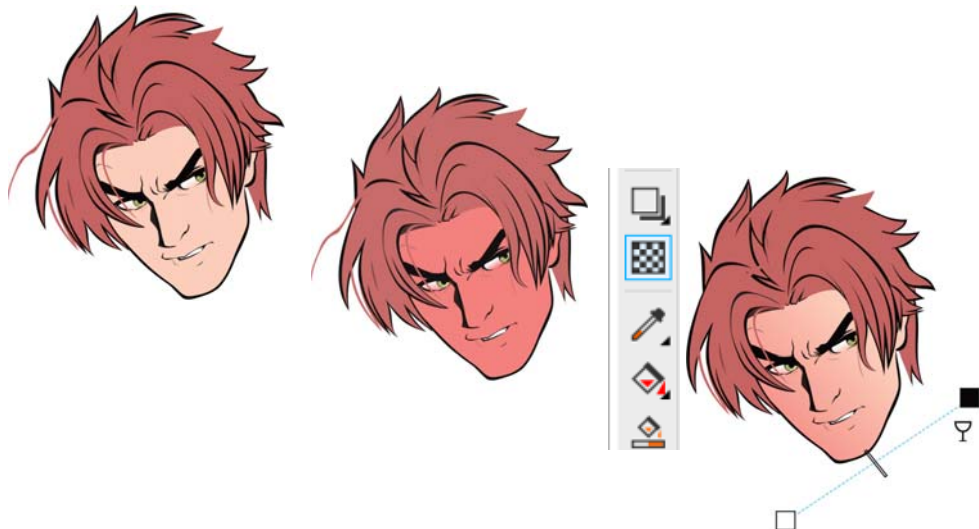





図 9 (左から右へ): 顔の形は基本色のみで塗りつぶし、顔のコピーはより暗いカラー トーンで塗りつぶします。透明度を顔に適用します。

奥行きを与えるために、**楕円形ツール**  (F7) を使って円を描き、次に**ドロップシャドウツール**  を使ってドロップシャドウを追加します。ドロップシャドウツールを選択する理由は、**透明度ツール**  よりも優れた曇り効果を与えるからです。

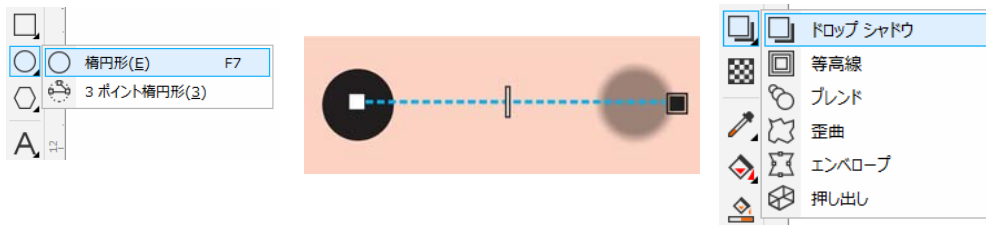


図 10-A: ドロップシャドウが追加された楕円形

今回は暗いカラー トーンを使う代わりに、プロパティバーのカラー ピッカーから黄 10% をドロップシャドウに追加し、マージモードを [標準] に設定します。

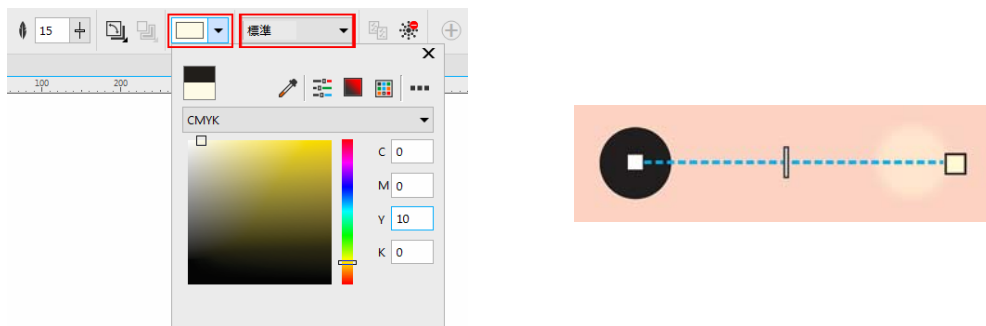


図 10-B: ドロップシャドウに黄を追加します。

満足できる結果になったら、楕円形を選択し、[オブジェクト] ▶ [ドロップシャドウ グループの分割] (Ctrl+K) をクリックします。次に、楕円形を削除し、ドロップシャドウのみを残します。ドロップシャドウのコピーをいくつか作成し、顔の上に配置します (図 11)。

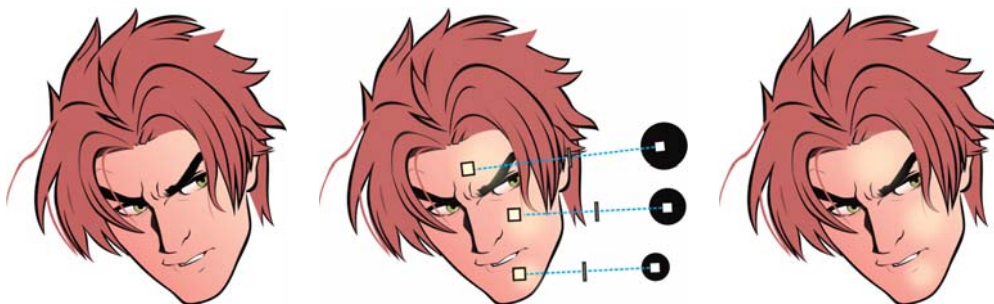


図 11 (左から右へ): 照明効果のない顔、ドロップシャドウツールによる照明効果の付与、最終的な結果

これでデザインから平坦さが少なくなりましたが、現在の照明効果には足りないものを補完するために影、つまり光の当たっていない暗い領域を追加します。



再度、フリーハンドツール  (F5) を使って、顔の光が当たっていない領域上に影の形を作成します。私は普段、日本のアニメのものと似た影を描きます。



図 12-A: ドロップシャドウの形をキャラクターの顔の上に描きます。

透明度ツール  をアクティブにして、[乗算] マージモードを選択し、プロパティバーの [線形透明グラデーション] ボタンをクリックします。次に、図 9 の照明効果を作成したときと同じように、対角線上にドラッグします (図 12)。これで、影をキャラクターの顔に配置できます (図 12)。

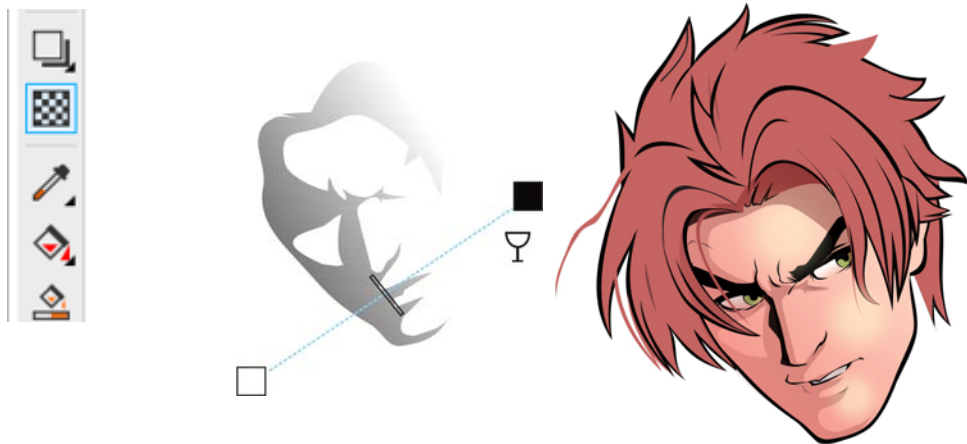
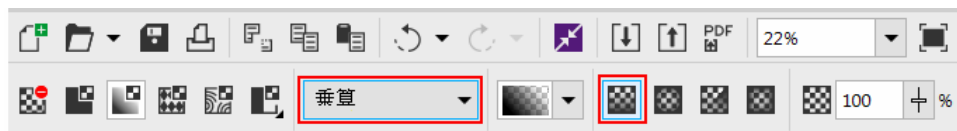


図 12: 透明度ツールを使ってシャドウ効果を作成します。

2つ目のキャラクタを描く

2つ目のキャラクタを描く際には、最初のキャラクタを作成する際に採用したテクニックを使います。2つ目のキャラクタは、青色の光を発するホログラフ プロジェクタを手を持っています (図 13)。この青い光に対しては、透明度を形に適用することにより、リアルな効果を作成します (図 14)。



図 13: 2つ目のキャラクタは青い光を発する電子デバイスを使います。



図 14: 青い光の効果は、透明度ツールを使って作成します。

影を作成するために (図 15)、図 12 の手順と同じ方法で形を描き、透明度を適用します。

ここでは 2 つの影が必要なので、1 つの形を描いて複製します。最初の影の形には、光の当たっていない領域を作成します。この方法を使うと、オリジナル デザインを変更する必要なく、照明効果を特定の領域のみに安全に適用できます。


2 つ目の影の形は、肌色に近い色を使って、最初のシェードの最も暗い黒を和らげるようにデザインし、肌と影の始まりの部分との間で色がぼんやりと移り変わるようにします (図 15)。



図 15: 左側の影の形では透明度を左から右に適用し (1)、右側の影では透明度を逆方向に適用します (2)。

同じ影のコピーをさらに多く追加すると、シャドウ効果を強めることができます。

キャラクタをパネルに配置する

キャラクタを完成し、それらを2つの別個のグループにグループ化した後に、PowerClip 機能を使って同じシーンに配置します。最初に、フリーハンドツール  (図16)を使って、パネルボックスを描きます。次に、キャラクタを選択し、右クリックして、[パワークリップの内容]を選択します。黒の矢印が表示されたら、ボックスをクリックします(図17)。

キャラクタの配置を調整するには、PowerClip オブジェクトを選択し、表示されるフロートツールバーで[パワークリップの編集]ボタンをクリックします。

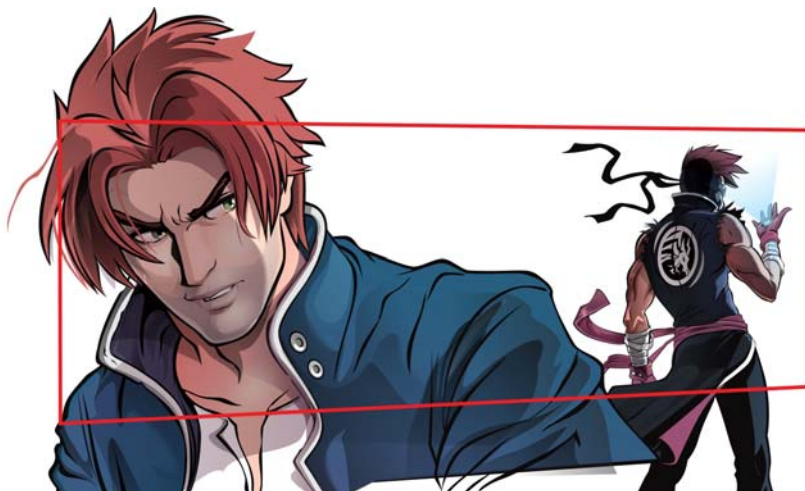


図 16: 完成した2つのキャラクタと赤のパネルボックス

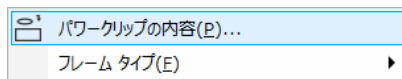


図 17: PowerClip 機能を使って、キャラクタをボックスに挿入します。

キャラクターの配置


次に、2つ目のキャラクターの前面に白のフィルタを配置し、2つ目のキャラクターが最初のキャラクターの背後に存在するように表現します。白のフィルタを作成するには、**長方形ツール**  を使って長方形を作成し、白で塗りつぶします。その後、透明度を白の長方形に適用します。




図 18: 青の破線は、描画の前面に追加された白のフィルタを示します。

白のフィルタをパネル ボックスに追加するには、フィルタを右クリックし、**[パワークリップの内容]** コマンドを選択します。白のフィルタは、バックグラウンドにあることが想定されるキャラクターの前面に配置する必要があるので、**[オブジェクト] ▶ [重ね順]** コマンドを使って、フィルタを2つのキャラクターの間に配置します。



図 19: フィルタを2つのキャラクターの間に追加して、2つのキャラクターが異なるプレーンに存在するかのように見せます。

バックグラウンドを作成する

次に、バックグラウンドの作業を行います。コミックでは、バックグラウンドはキャラクターと同じぐらい重要です。建物、窓、テラスをこのバックグラウンドに描く際には、ほとんどの場合、**長方形ツール**  (F6) を使います。

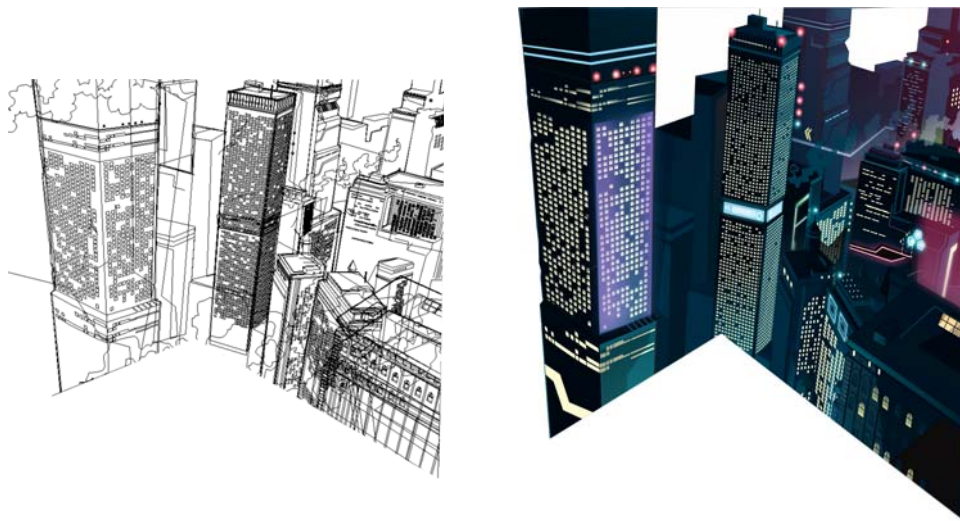


図 20 (左から右へ): バックグラウンドのワイヤーフレーム ビューと標準ビュー



ネオン ライトを追加するために、**透明度ツール**  と **ドロップ シャドウ ツール**  を一緒に使います。プロパティ バーでドロップ シャドウの不透明度とフェードを変更して、思い通りの効果になるようにします。また、ネオンの色も選択します (図 21)。



図 21: ネオン効果の拡大ビュー。オブジェクトのワイヤーフレーム ビュー (1)、標準ビュー (2)、ドロップ シャドウのあるオブジェクト (3)

窓と建物を描く



長方形ツール  (F6) を使って1つの窓を描き、その窓をコピーし、透明度を適用します。次に、元の窓の上にコピーを配置し、奥行きを与えます (図 22-A)。さらに、**フリーハンドツール**  (F5) を使って小さな形を描き、それぞれの窓が異なる外観となるようにします (図 22-B)。



図 22-A: 透明度をオブジェクトのコピーに追加し、窓の上部に配置して奥行きを与えます。




図 22-B: それぞれの窓が異なる外観となるようにします

これまでに作成した窓のさまざまな変形のコピーを横に並べます。また、いくつかの窓のトーンを暗くして、明かりがついていないことを示します。



図 22-C: これで、最初の窓の列ができました。

建物は、**長方形ツール**  と**フリーハンドツール** を使って作成します。参照イメージをいつも使いますが、基本的な操作は極めて簡単です。まず、長方形を作成します (図 23-1)。次に、**整形ツール** (F10) を使って建物の上部の線をクリックし、ノードを追加します (図 23-2)。ノードを上向きにドラッグし、**フリーハンドツール** を使って線を描いて形を2つに分割し、下からの斜視ビューを作成します (図 23-3)。最後に、3つの線を追加して上面ビューの変形を作成します (図 23-4)。

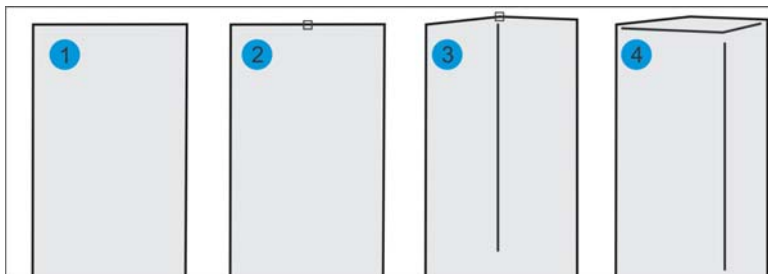



図 23: 異なるビューの建物の描画

次の手順は、建築物のプランニングと基本色の選択です。ここでは緑を選択し、**透明度ツール**  と明るい緑のトーンを使って、**照明効果**を与えます。これは夜景なので、建物の上部のパーツを暗くします。次に、再度、**透明度ツール**を使って建物の左側に**照明効果**を与えることにより、3Dの外観を作り出します。

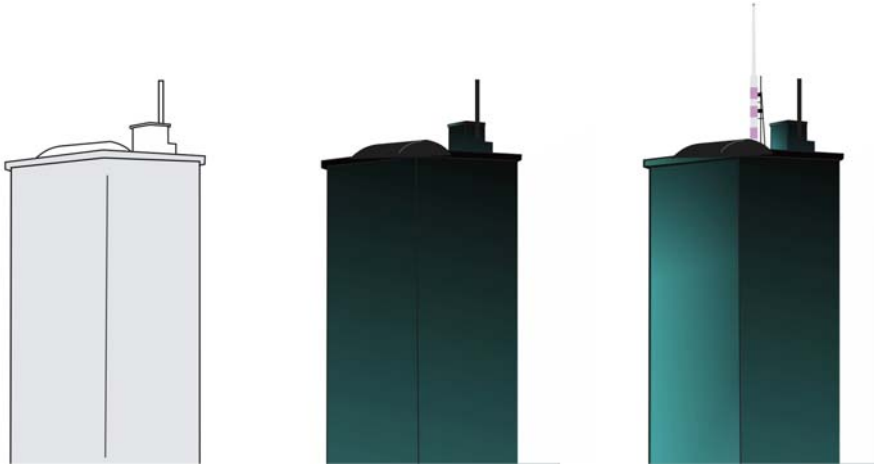


図 24: **透明度ツール**のみで、照明効果と 3D 外観を建物に与えることができます。


建物を完成させるために、仕上がった窓の列をコピーし、コピーを複製して大量に描きます (Ctrl + D)。窓を調整したら、それらをブロックとして選択し、**エンベロープツール**  (Ctrl + F7) を使って、窓が建物の遠近効果に従うようにします (図 25)。仕上げタッチとして、建物の上部に小さなアンテナを描きます。




図 25: 建物に窓を追加します

これで、建物がバックグラウンドに追加され、コミックの大部分が完成しました。



図 26: 建物がバックグラウンドに追加されたコミック。

剣と空を作成する

フリーハンドツール  (F5) を使って、剣を描き、次に影とハイライトを作成します。ここで使うテクニックは、キャラクタを作成する際に使ったものと同じです。

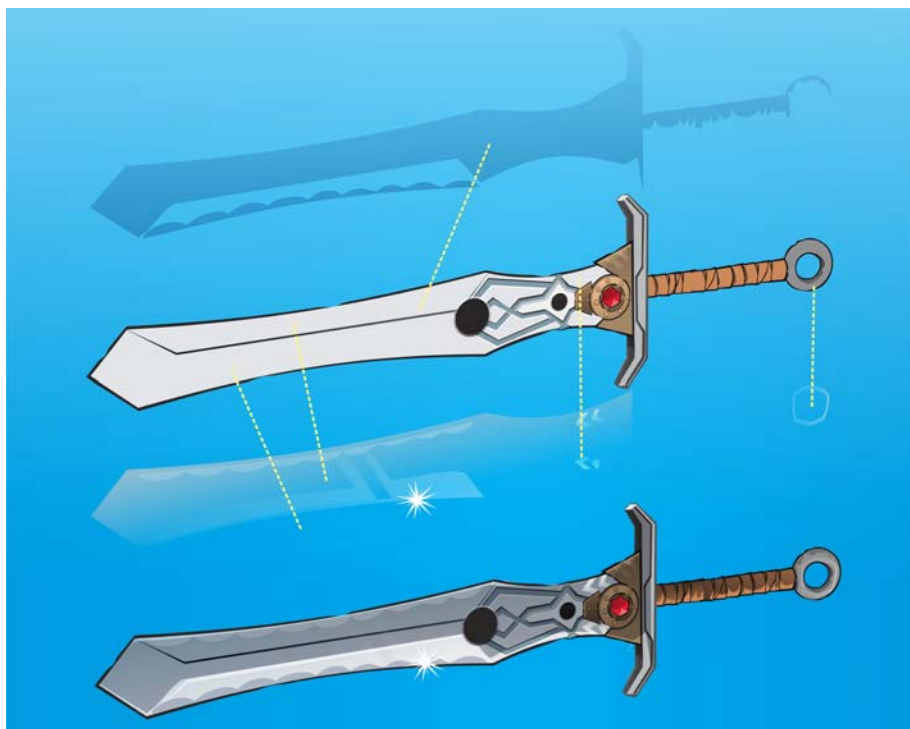


図 27: ハイライトと影を与える前と与えた後の剣



図 28: 剣をシーンに追加したので、このパネルはもうすぐ完成です。

空を Corel PHOTO-PAINT で描きます。ここでは、バックグラウンドに雲と美しい月を作成するのに役立つ特別なブラシを使います。




図 29: 空を Corel PHOTO-PAINT で作成します。



図 30: 空がシーンを補完します。

仕上げタッチを追加する

多角形ツール  (Y) を使って、輝き効果を建物の上部と剣に与えます。多角形のポイントの数を 25 に増やし、ノードを引っ張って多角形の形を複数点の星に変換します (図 31)。

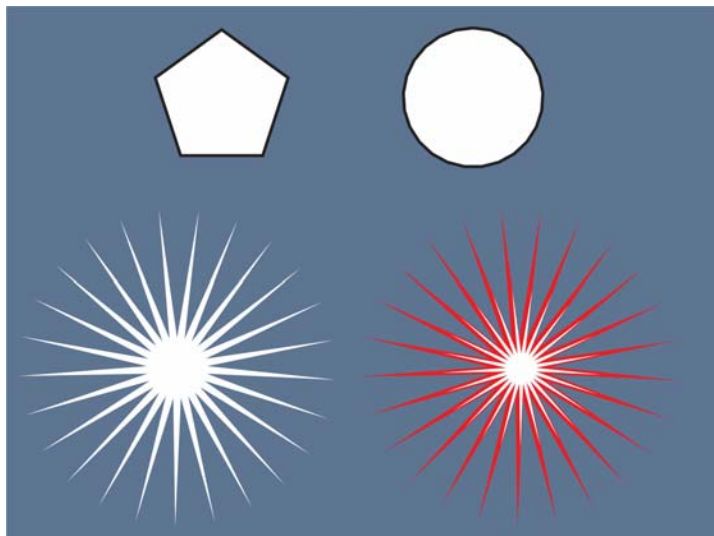


図 31: 多角形から星を作成し、輝き効果を与えるために星を重ねます。

異なる色の 2 つの星を重ねて、建物の上部に明かりの輝きを作成し、白の星を剣に追加して輝き効果を与えます。



図 32: 輝き効果を剣と建物の上部に与えます。

すべての詳細を追加したので、コミックの 2 つ目のパネルは、これで完成です。

Copyright © 2016 Corel Corporation. All rights reserved. すべての商標および登録商標は、それぞれの所有者に帰属します。