



Stripverhalen maken met CorelDRAW Graphics Suite

Zazo Aguiar



Over de auteur

Zazo Aguiar is een Braziliaanse kunstenaar die zijn carrière is begonnen als illustrator voor advertenties. Hij heeft stripverhaalillustraties gemaakt voor *Monica's bende op avontuur in de tijd* (*Turma da Monica em uma Aventura no Tempo*), een zeer populaire animatiefilm over Buena Vista in Brazilië. Hij heeft verder ook projecten voltooid voor Coca-Cola, Warner Bros, Globo Filmes en Disney Junior Brazil. In 2007 nodigde de striptekenaar Mauricio de Sousa Zazo uit om lid te worden van het team dat verantwoordelijk is voor het grootste publicatiesucces in de geschiedenis van Braziliaanse stripverhalen *De tiener uit de bende van Monica* (*Turma da Monica Jovem*, waarvoor Zazo personages ontwierp en waar hij tot aan de 77ste editie werkte als omslagtekenaar. Tegenwoordig is Zazo freelancer en in zijn vrije tijd werkt hij aan zijn nieuwe online stripverhaalproject InGameWeTrust.

Stripverhalen maken met CorelDRAW Graphics Suite

Om stripverhalen te maken heb je kennis, vaardigheden en hulpprogramma's nodig. Een striptekenaar moet weten hoe hij personages maakt en hoe hij achtergronden, auto's, geweren en andere voorwerpen uit de echte wereld tekent. De tekenaar moet niet alleen inzicht hebben in compositie en perspectief, maar ook weten hoe hij prachtige pagina's kan maken met een eenvoudig te volgen verhaal. Gelukkig biedt CorelDRAW alles wat nodig is om professionele stripverhalen te maken.

In deze zelfstudie ga ik uitleggen hoe ik strippersonages en de omgeving teken en hoe ik panelen en andere elementen toevoeg aan mijn stripverhaal [InGameWeTrust](#), een project dat nog altijd loopt, waarbij ik het script en de tekeningen maak. Ik ga me alleen richten op het tweede paneel van de eerste pagina omdat het creatieproces voor alle andere panelen in het stripverhaalproject hetzelfde is.



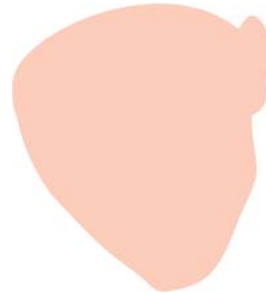
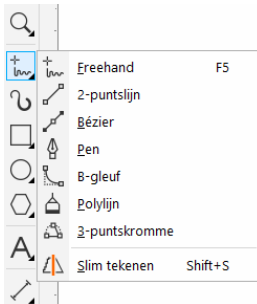
Afbeelding 1: De eerste pagina van mijn stripverhaalproject InGameWeTrust



Afbeelding 2: Tweede paneel van de eerste pagina

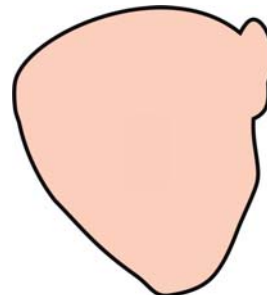
Het eerste personage tekenen

Ik teken meestal zonder planning vooraf, dus ik begin het personage gewoon direct in CorelDRAW te tekenen, links in het tweede paneel. Ik teken de vorm van zijn gezicht met het gereedschap **Freehand**  (F5) om een gesloten voorwerp te maken. Daarna vul ik de vorm direct op met kleur.



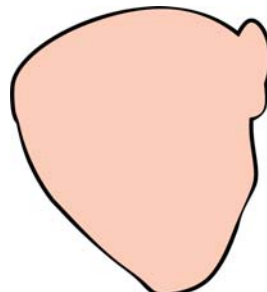
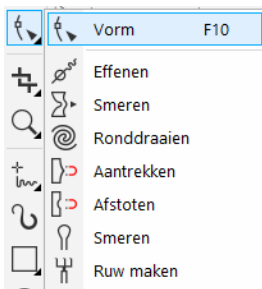
Afbeelding 3A: De gezichtsvorm gevuld met kleur

Daarna druk ik op **F12** om het dialoogvenster **Omtrekpen**  weer te geven en een omtrek toe te voegen.



Afbeelding 3-B: De gezichtsvorm met een toegevoegde omtrek

Om het tekenen met een pen met inkt na te bootsen, verander ik de omtrek in een voorwerp met de opdracht **Voorwerp ► Omtrek naar voorwerp converteren** (Ctrl + Shift + Q). Daarna gebruik ik het gereedschap **Vorm**  (F10) om de knooppunten te wijzigen zodat de dikte van de omtrek ook wordt gewijzigd. Later gebruik ik deze methode voor alle externe lijnen in het gezicht, op het lichaam en in het haar van het personage.



Afbeelding 3-C: Gezichtsvorm gevuld met kleur en omtrek met verschillende diktes.

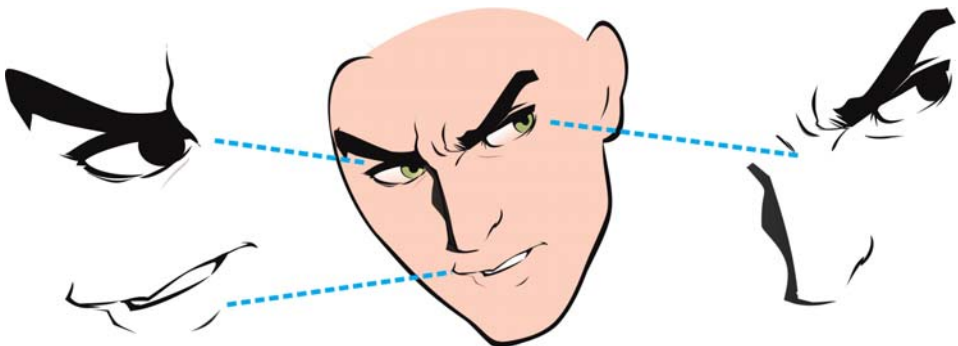
Daarna teken ik de wenkbrauwen, ogen en mond met het gereedschap **Freehand**  (F5), geef ik ze vorm met het gereedschap **Vorm**  (F10) en vul ik ze met 100% zwart.



Afbeelding 4: De ogen en wenkbrauwen tekenen en inkleuren

Waar nodig verplaats ik voorwerpen in de stapelvolgorde zodat ze voor of juist achter andere voorwerpen komen te staan. Hiervoor klik ik met de rechtermuisknop op een voorwerp, klik ik op **Volgorde** en selecteer ik de gewenste optie. Deze methode kan worden gebruikt voor alle andere onderdelen die afzonderlijk worden getekend.

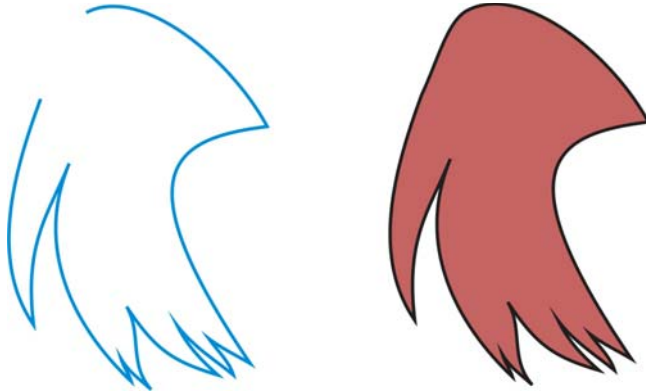
Volgorde		Naar voorgrond pagina	Ctrl+Startpagina
Stijlen		Naar achtergrond pagina	Ctrl+End
Kleurstijlen		Naar voorkant laag	Shift+PgUp
Interne koppelingen		Naar achterkant laag	Shift+PgDn
In browser naar hyperlink gaan		Een naar voren	Ctrl+PgUp
Vulling overdrukken		Een naar achteren	Ctrl+PgDn
Omtrek overdrukken		Voor...	
Voorwerp-hinting		Achter...	
Voorwerpeigenschappen Alt+Enter		Omgekeerde volgorde	



Afbeelding 5: Alle onderdelen van het gezicht (ogen, wenkbrauwen, mond en neus) worden afzonderlijk getekend en daarna toegevoegd aan het gezicht.

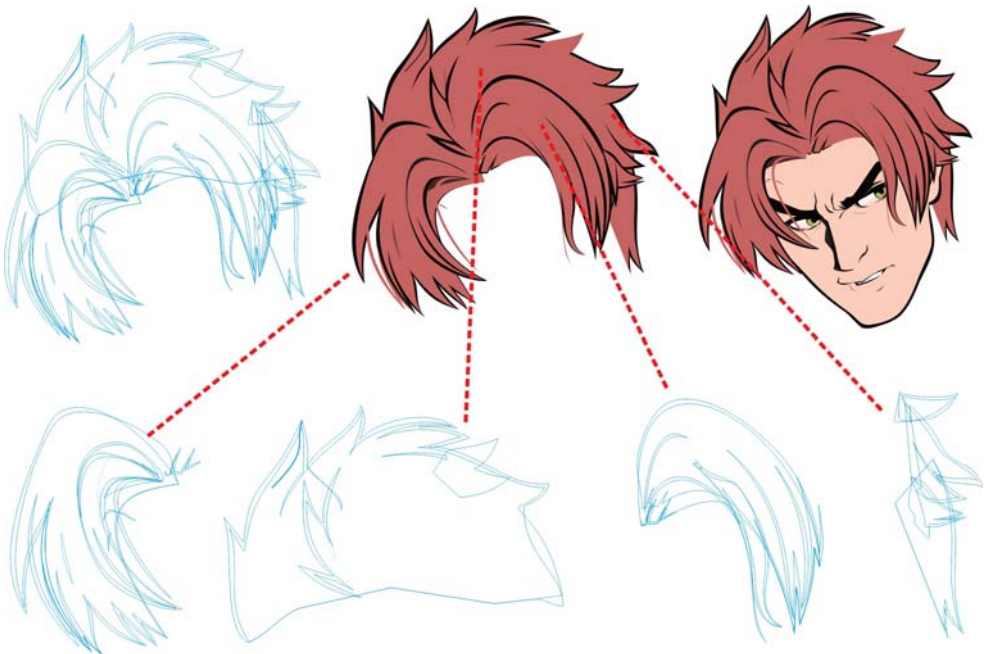
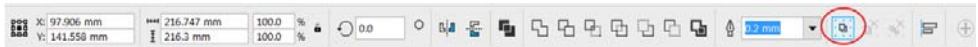
Let op: U kunt door op **Tab** te drukken wisselen tussen geselecteerde voorwerpen.

Vervolgens gebruik ik opnieuw het gereedschap **Freehand**  (F5) en het gereedschap **Vorm**  (F10) om verschillende haaronderdelen te tekenen en deze vorm te geven. Ik maak van elke haarlok een gesloten voorwerp zodat ik het eenvoudig kan vullen met kleur.



Afbeelding 6: Een lok haar als niet-gevulde open curve (links). Een lok haar als niet-gevulde gesloten curve (rechts).

Daarna voeg ik elke lok toe aan het gezicht om het haar te maken. Ik wil van het haar een eenheid maken, dus groepeer ik de lokken met de knop **Voorwerpen groeperen** (Ctrl+G) op de eigenschappenbalk.



Afbeelding 7: De lokken haar worden aan het gezicht toegevoegd en daarna gegroepeerd.

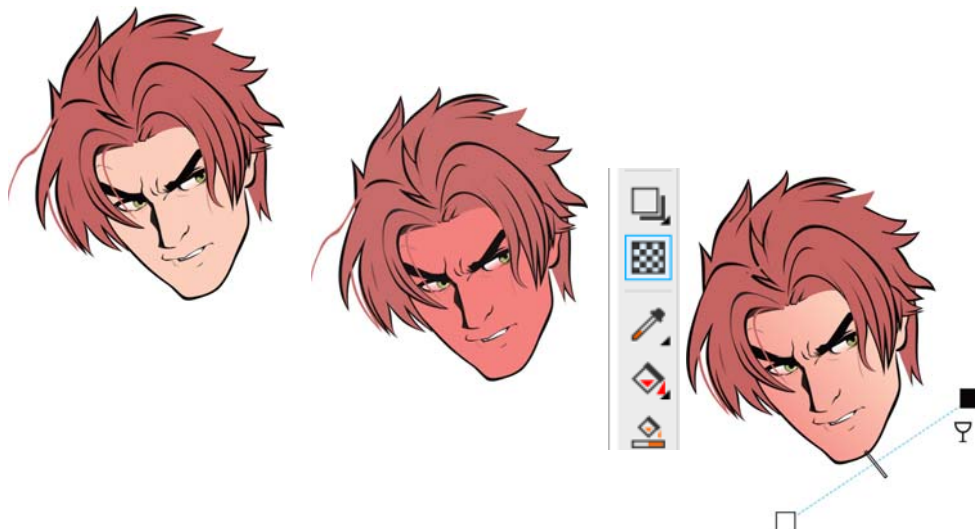
Om de andere onderdelen van het personage te tekenen, zoals het lichaam en de kleren, ga ik verder met het gereedschap **Freehand**  (F5) en het gereedschap **Vorm**  (F10); hiermee maak ik gesloten voorwerpen die ik eenvoudig kan vullen met kleur.

Nu ik het basisonwerp af heb (afbeelding 8), kan ik belichting, diepte en schaduwen gaan toevoegen.



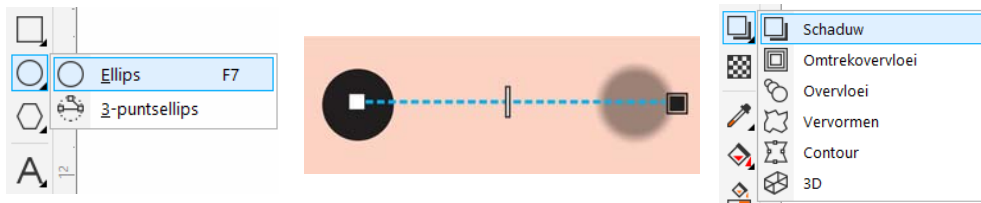
Afbeelding 8: Draadrasterweergave van de tekening (links). Gekleurde tekening zonder diepte en belichting (rechts).

Om het gezicht van het personage te belichten, dupliceer ik de gezichtsvorm door op **Ctrl + D** te drukken en de kopie te vullen met een donkerdere tint van dezelfde kleur (afbeelding 9). Met de opdracht **Voorwerp ▶ Volgorde** plaats ik de kopie op de gezichtsvorm, maar achter de neus, ogen, mond en andere gezichtsdetails. Daarna pas ik transparantie toe op de kopie met het gereedschap **Transparantie**  en sleep ik diagonaal naar boven van links naar rechts. Ik kies hiermee dus vanaf welke kant het licht komt (afbeelding 9).



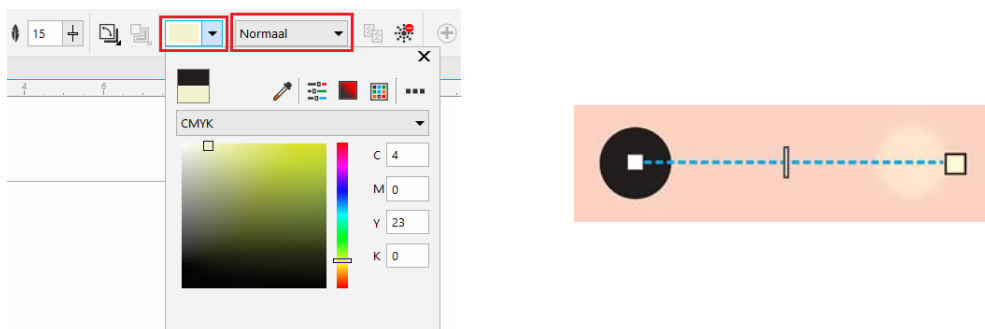
Afbeelding 9 (van links naar rechts): De vorm van het gezicht wordt alleen gevuld met de basiskleur; een kopie van het gezicht wordt gevuld met een donkerdere tint; er wordt transparantie toegepast op het gezicht.

Om de illusie van diepte te creëren, teken ik een cirkel met het gereedschap **Ellips**  (F7) en daarna voeg ik een slagschaduw toe met het gereedschap **Schaduw** . Ik gebruik het gereedschap **Schaduw** omdat dit een beter 'smoky' effect geeft dan het gereedschap **Transparantie** .



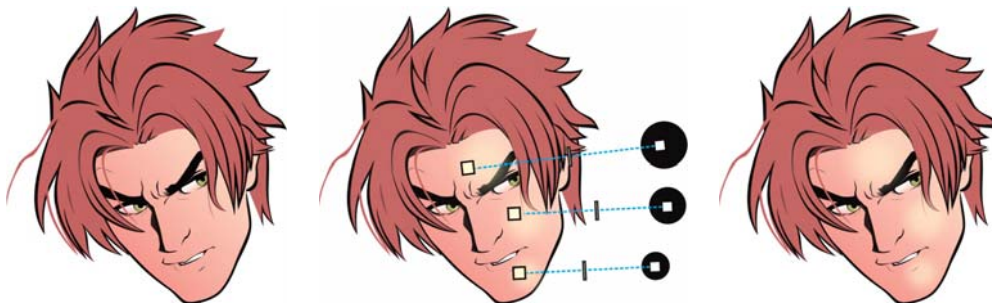
Afbeelding 10-A: Een ellips met slagschaduw toegevoegd

In plaats van een donkere tint te gebruiken, voeg ik deze keer 10% geel toe aan de slagschaduw. Dit doe ik via de kleurselectie op de eigenschappenbalk. Stel de Samenvoegmodus in op Normaal.



Afbeelding 10-B: Er wordt geel toegevoegd aan de slagschaduw.

Wanneer ik tevreden ben met het resultaat, selecteer ik de ellips en klik ik op **Voorwerp ► Schaduwgroep breken** (Ctrl+K). Vervolgens verwijder ik de ellips waardoor alleen de slagschaduw overblijft. Ik kopieer de slagschaduw en plaats de kopieën op het gezicht (afbeelding 11).



Afbeelding 11 (van links naar rechts); Gezicht zonder belichting; gezicht met lichteffecten van het gereedschap Schaduw; eindresultaat.

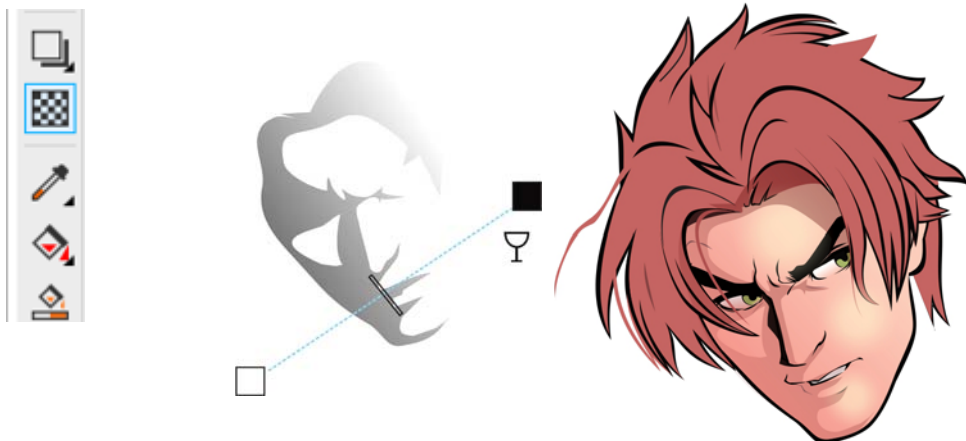
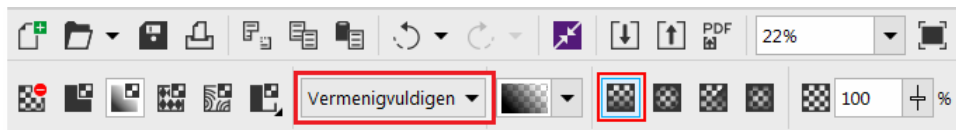
Nu het ontwerp al minder plat is, ga ik schaduwen toevoegen die werken als aanvulling op wat er ontbreekt in het belichtingseffect, namelijk de donkere, niet-belichte gebieden.

Ik gebruik dan opnieuw het gereedschap **Freehand**  (F5) om de vorm van de schaduw op de niet-verlichte delen van het gezicht te maken. Meestal teken ik schaduwen die lijken op de schaduwen die worden gebruikt in het Japanse anime.



Afbeelding 12-A: Een slagschaduw wordt op het gezicht van het personage getekend.

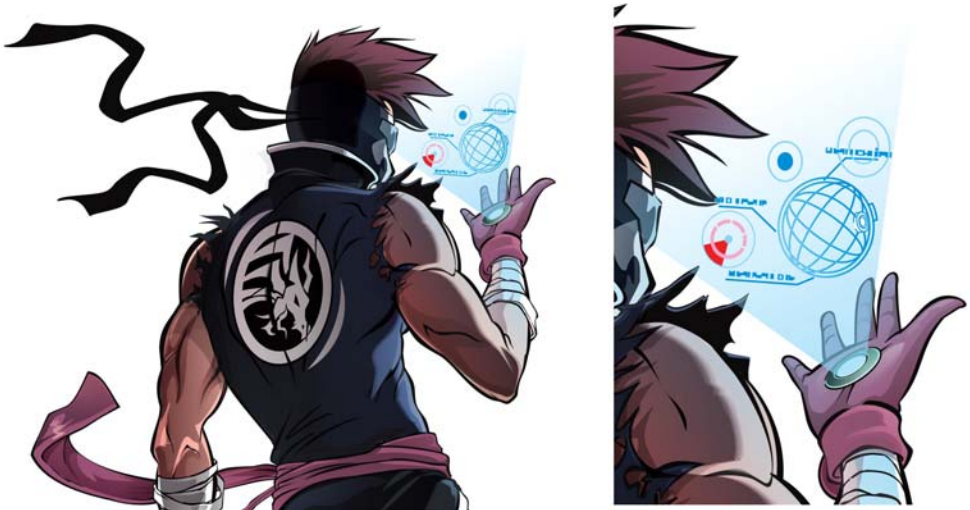
Met het gereedschap **Transparantie**  geopend, selecteer ik de samenvoegmodus **Vermenigvuldigen** en klik ik op de knop **Lineaire verlooptinttransparantie** op de eigenschappenbalk. Vervolgens sleep ik diagonaal (te zien in afbeelding 12), vergelijkbaar met hoe ik het belichtingseffect heb gemaakt uit afbeelding 9. De schaduw kan nu op het gezicht van het personage worden geplaatst (afbeelding 12).



Afbeelding 12: Het gereedschap *Transparantie* gebruiken om een schaduwteffect te maken.

Het tweede personage tekenen

Om het tweede personage te tekenen gebruik ik dezelfde technieken als voor het eerste personage. Het tweede personage houdt een holografische projector vast die blauw licht uitstraalt (afbeelding 13), een effect dat ik mooi kan maken door transparanties toe te passen op vormen (afbeelding 14).



Afbeelding 13: Het tweede personage gebruikt een elektronisch apparaat dat blauw licht uitstraalt.



Afbeelding 14: het effect van blauw licht wordt gecreëerd met het gereedschap Transparantie.

Om de schaduwen te maken (afbeelding 15), teken ik vormen en pas ik transparanties toe op een vergelijkbare wijze als in afbeelding 12.

Deze keer heb ik twee schaduwen nodig, dus ik teken een vorm en kopieer die. De eerste schaduwvorm geeft de niet-verlichte gebieden weer. Op deze manier kunt u veilig belichting toepassen op bepaalde gebieden zonder dat daarbij het oorspronkelijke ontwerp gewijzigd hoeft te worden.

De tweede schaduwvorm krijgt een kleur die lijkt op de kleur van de huid en wordt gebruikt om het donkerste zwart van de eerste schaduw te verzachten en een mooie kleurovergang te maken tussen de huid en het begin van de schaduw (afbeelding 15).



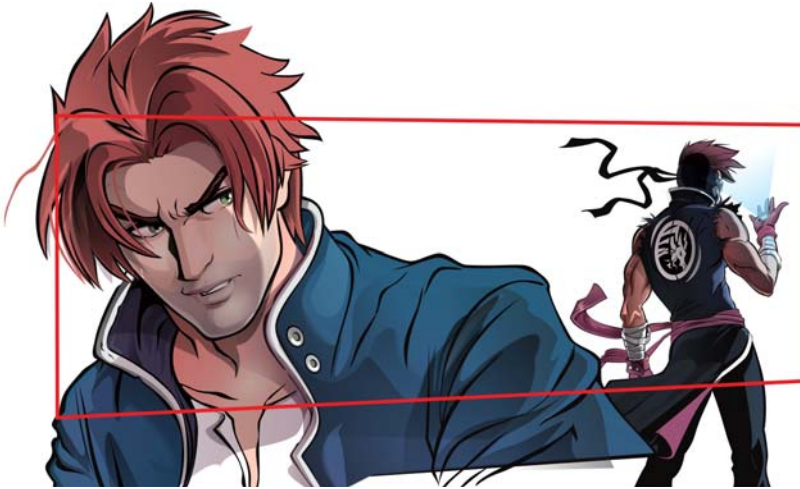
Afbeelding 15: Er wordt van links naar rechts een transparantie toegepast op de schaduwvorm links (1) en de richting van de transparantie wordt omgekeerd voor de schaduw rechts (2).

U kunt nog meer kopieën van dezelfde schaduw toevoegen om het schaduweffect nog mooier te maken.

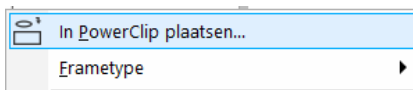
Personages in het paneel plaatsen

Wanneer ik klaar ben met de personages en ik ze heb gegroepeerd in twee afzonderlijke groepen, plaats ik ze in dezelfde scène met de functie PowerClip. Eerst teken ik het paneelvak met het gereedschap **Freehand**  (afbeelding 16). Daarna selecteer ik de personages, klik ik er met de rechtermuisknop op en selecteer ik **In PowerClip plaatsen**. Wanneer er een zwarte pijl wordt weergegeven, klik ik op het vak (afbeelding 17).

Om de plaatsing van personages te wijzigen, selecteer ik het PowerClip-voorwerp en klik ik op **PowerClip bewerken** in de zwevende werkbalk die wordt weergegeven.



Afbeelding 16: De twee voltooide personages en het paneelvak in het rood



Afbeelding 17: De personages worden in het vak geplaatst met behulp van de functie PowerClip.

Plaatsing van personages

Daarna plaats ik een wit filter vóór het tweede personage zodat het lijkt alsof deze achter het eerste personage staat. Om het witte filter te plaatsen, teken ik een rechthoek met het gereedschap **Rechthoek** , vul ik het met wit en pas ik daarna transparantie toe op de witte rechthoek.



Afbeelding 18: De blauwe gestippelde lijn geeft aan dat er een wit filter is aangebracht vóór de tekening.

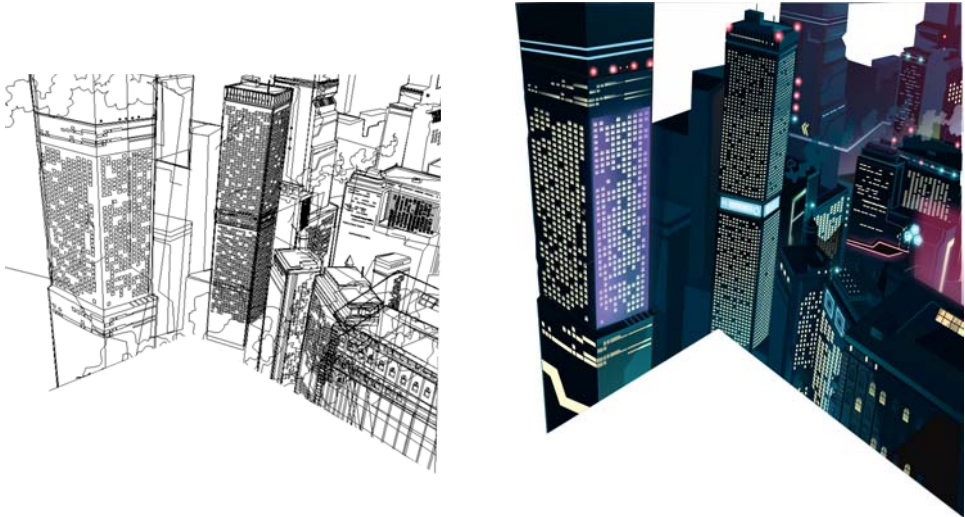
Om het witte filter toe te passen op het paneelvak, klik ik er met de rechtermuisknop op en selecteer ik de opdracht **In PowerClip plaatsen**. Het witte filter moet vóór het personage komen dat op de achtergrond moet staan. Ik gebruik daarom de opdracht **Voorwerp ► Volgorde** om het filter tussen de personages te plaatsen.



Afbeelding 19: Er wordt een filter toegevoegd tussen de personages om de illusie te wekken dat ze elk op een ander vlak staan.

De achtergrond maken

Daarna richt ik me op de achtergrond, die in stripverhalen net zo belangrijk is als de personages. Ik gebruik vooral het gereedschap **Rechthoek**  (F6) om de gebouwen, de vensters en het terras te tekenen in deze achtergrond.



Afbeelding 20 (van links naar rechts): Draadraasterweergave en normale weergave van de achtergrond

Om de neonverlichting toe te voegen, gebruik ik het gereedschap **Transparantie**  in combinatie met het gereedschap **Schaduw** . Op de eigenschappenbalk wijzig ik het dekvermogen en de vermenging van de slagschaduw tot ik het gewenste effect heb bereikt. Ik kies ook de neonkleur (afbeelding 21).



Afbeelding 21: Ingezoomde weergave van het neoneffect. Draadraasterweergave van het voorwerp (1), normale weergave (2), voorwerp met slagschaduw (3)

De ramen en gebouwen tekenen

Ik teken een venster met het gereedschap **Rechthoek**  (F6), kopieer het venster en pas een transparantie toe. Daarna plaats ik de kopie boven op het origineel om diepte te creëren (afbeelding 22-A). Vervolgens teken ik kleine vormen met het gereedschap **Freehand**  (F5) om elk venster een unieke look te geven (afbeelding 22-B).



Afbeelding 22-A: Transparantie wordt toegepast op een voorwerpkopie, die vervolgens op het venster wordt geplaatst om diepte te creëren.



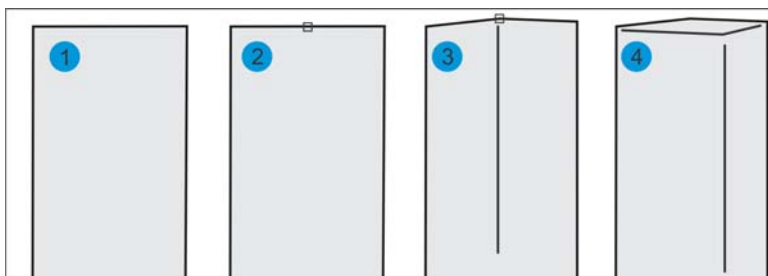
Afbeelding 22-B: Een venster een unieke look geven

Ik maak kopieën van de vensters die ik tot nu toe heb gemaakt en plaats ze op een rij. Ik maak sommige vensters ook donkerder om de illusie te wekken dat er geen lamp aan staat.



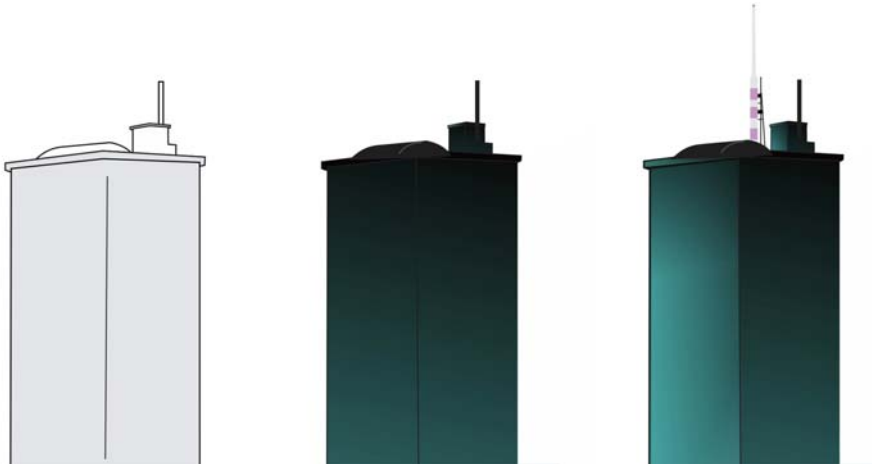
Afbeelding 22-C: De eerste rij vensters is klaar.

De gebouwen worden gemaakt met het gereedschap **Rechthoek**  en het gereedschap **Freehand**. Meestal gebruik ik enkele referentieafbeeldingen, maar de basis is heel eenvoudig. Eerst maak ik een rechthoek (afbeelding 23-1) en dan klik ik op de bovenste lijn van het gebouw en gebruik ik het gereedschap **Vorm** (F10) om een knooppunt toe te voegen (afbeelding 23-2). Daarna sleep ik het knooppunt omhoog en teken ik een lijn met het gereedschap **Freehand**. Ik deel de vorm in tweeën om een perspectiefaanzicht van beneden te maken (afbeelding 23-3). Tot slot maak ik een variatie met drie lijnen voor een bovenaanzicht (afbeelding 23-4).



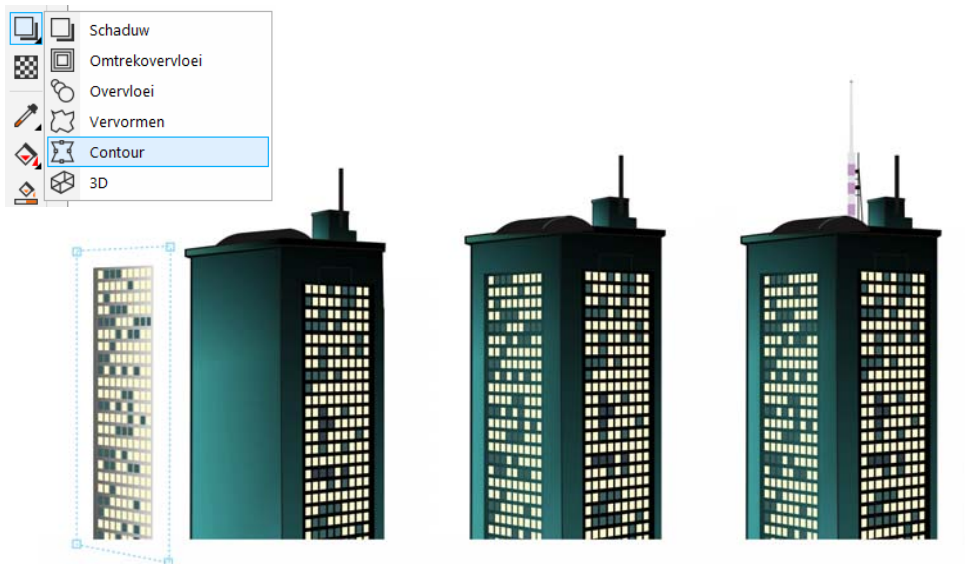
Afbeelding 23: Gebouwen tekenen met verschillende aanzichten

De volgende stap is om de gebouwen vorm te geven en een basiskleur te kiezen. Ik kies groen en voeg belichting toe met het gereedschap **Transparantie** , waarbij ik een lichtere tint groen gebruik. Omdat dit een nachtelijke scène is, maak ik de bovenkanten van de gebouwen donkerder. Vervolgens voeg ik links op het gebouw belichting toe, opnieuw met het gereedschap **Transparantie**; zo ontstaat er een 3D-beeld.



Afbeelding 24: Met het gereedschap **Transparantie** kunt u belichting toevoegen en een 3D-beeld creëren.

Om de gebouwen af te maken, kopieer ik de voltooide rijen vensters en dupliceer ik ze (**Ctrl + D**). Wanneer de vensters zijn uitgelijnd, selecteer ik ze als blok en gebruik ik het gereedschap **Envelop**  (**Ctrl + F7**) om ervoor te zorgen dat de vensters hetzelfde perspectief krijgen als het gebouw (afbeelding 25). Om het helemaal af te maken, teken ik een kleine antenne boven op het gebouw.



Afbeelding 25: Vensters toevoegen aan de gebouwen

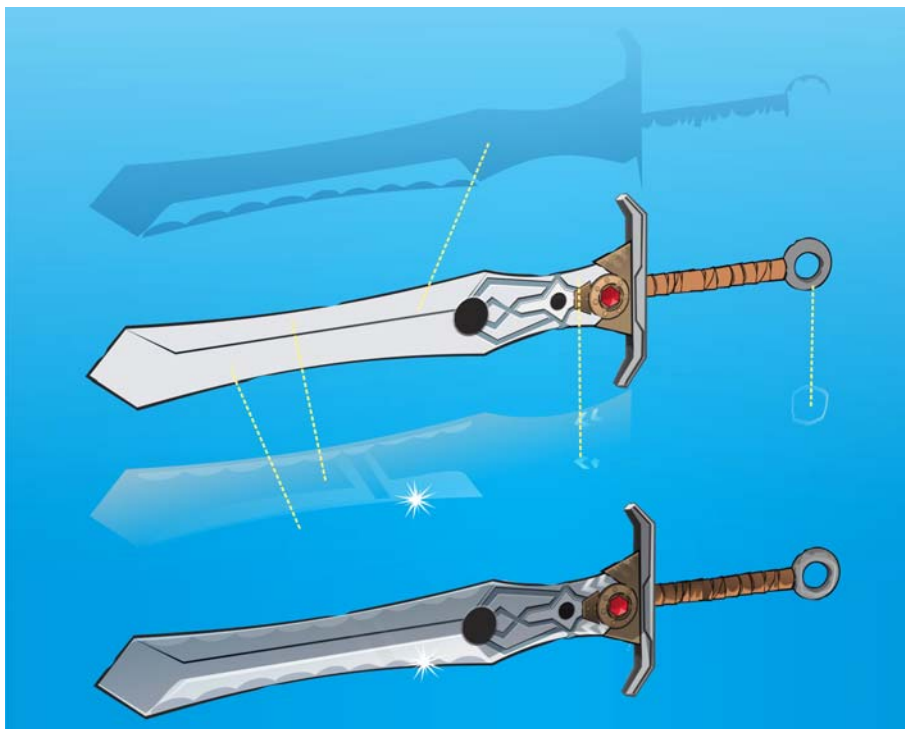
Nu de gebouwen zijn toegevoegd aan de achtergrond, heb ik al een groot deel van het stripverhaal klaar.



Afbeelding 26: Stripverhaal met gebouwen op de achtergrond.

Het zwaard en de lucht maken

Met het gereedschap **Freehand** ⁺_{ww} (F5) teken ik het zwaard en daarna maak ik de schaduwen en belichtingspunten. Hiervoor gebruik ik dezelfde techniek als bij het maken van de personages.



Afbeelding 27: Het zwaard vóór en na het toevoegen van belichtingspunten en schaduwen



Afbeelding 28: het zwaard wordt toegevoegd aan de scène, waarna het paneel bijna voltooid is.

Ik teken de lucht in Corel PHOTO-PAINT door speciale borstels te gebruiken waarmee ik wolken en een prachtige maan op de achtergrond kan maken.



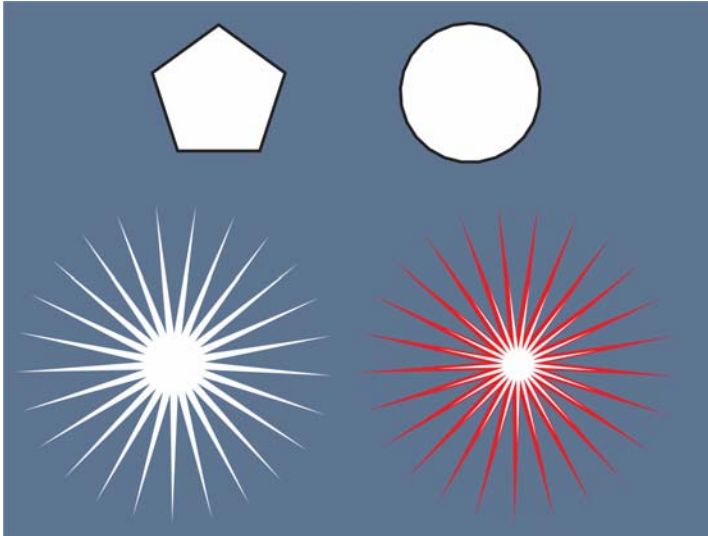
Afbeelding 29: De lucht wordt gemaakt in Corel PHOTO-PAINT.



Afbeelding 30: De lucht past mooi in de scène.

De laatste afwerkingen toevoegen

Ik gebruik het gereedschap **Veelhoek**  (Y) om glanseffecten toe te voegen boven aan de gebouwen en het zwaard. Ik verhoog het aantal punten in de veelhoek naar 25 en versleep daarna de knooppunten om de veelhoek in een ster met meerdere punten te veranderen (afbeelding 31).



Afbeelding 31: Sterren maken van een veelhoek en sterren laten overlappen voor glanseffecten.

Ik plaats twee sterren met verschillende kleuren over elkaar om het weerkaatsende licht boven aan gebouwen na te bootsen. Ik voeg ook een witte ster toe om een glanseffect te creëren op het zwaard.



Afbeelding 32: Er worden glanseffecten toegevoegd aan het zwaard en boven aan de gebouwen.

Nu alle details zijn toegevoegd aan de scène, is het tweede paneel van het stripverhaal af!

Copyright © 2016 Corel Corporation. Alle rechten voorbehouden. Alle handelsmerken of geregistreerde handelsmerken zijn eigendom van hun respectievelijke eigenaars.