



Tworzenie komiksów w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite

Zazo Aguiar



O autorze

Zazo Aguiar to pochodzący z Brazylii artysta, który rozpoczął karierę jako ilustrator w branży reklamowej. Stworzył ilustracje dla bardzo popularnego filmu animowanego brazylijskiej wytwórni Buena Vista, zatytułowanego *Gang Moniki w podróży w czasie* (*Turma da Monica em uma Aventura no Tempo*). Zrealizował projekty dla takich firm, jak Coca-Cola, Warner Bros., Globo Filmes i Disney Junior Brazil. W 2007 r. autor komiksów Mauricio de Sousa zaprosił Zazo do zespołu, który stał się autorem największego sukcesu brazylijskiego komiksu — publikacji *Nastoletni gang Moniki* (*Turma da Monica Jovem*). Zazo stworzył projekt postaci i opracowywał ilustracje do 77. wydania. Obecnie Zazo jest freelancerem i w wolnym czasie pracuje nad nowym projektem komiksu internetowego, InGameWeTrust.

Tworzenie komiksów w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite

Rysowanie komiksów wymaga wiedzy, umiejętności i odpowiednich narzędzi. Twórca komiksów musi wiedzieć, jak tworzyć postacie i rysować tła, samochody, broń i inne obiekty z prawdziwego świata. Poza znajomością zasad kompozycji i perspektywy artysta musi mieć silne poczucie estetyki, aby stworzyć piękne strony z przejrzystą narracją. Na szczęście w programie CorelDRAW znajdują się wszystkie narzędzia niezbędne do tworzenia.

W niniejszym samouczku pokażę, jak rysuję postacie i sceny komiksowe oraz jak dodaję panele i inne elementy do komiksu [InGameWeTrust](#), obecnie realizowanego projektu z narracją i warstwą graficzną mojego autorstwa. Skupię się wyłącznie na drugim panelu na lewej stronie, ponieważ proces tworzenia dotyczący wszystkich innych paneli projektu komiksu jest taki sam.



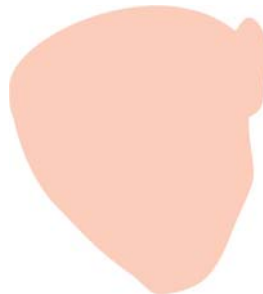
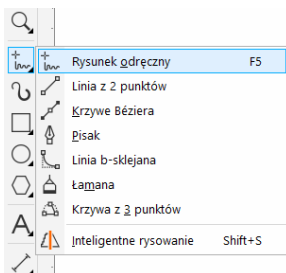
Rysunek 1: Pierwsza strona mojego projektu komiksowego InGameWeTrust.



Rysunek 2: Drugi panel pierwszej strony.

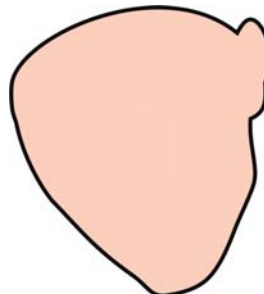
Rysowanie pierwszej postaci

Zazwyczaj rysuję przed planowaniem, dlatego zacząłem projektowanie postaci po lewej stronie drugiego panelu bezpośrednio w programie CorelDRAW. Rysuję kształt jej twarzy za pomocą narzędzia **Odręczne**  (F5), aby utworzyć zamknięty obiekt, a następnie od razu wypełniam kształt kolorem.



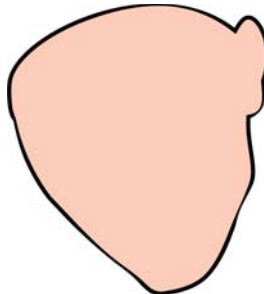
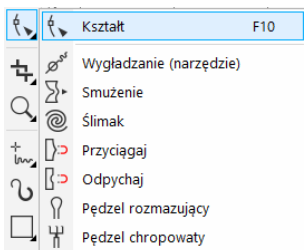
Rysunek 3A: Kształt twarzy wypełniony kolorem.

Następnie naciskam **F12**, aby wyświetlić okno dialogowe **Pióro konturu**  i dodać kontur.



Rysunek 3-B: Kształt twarzy z dodanym konturem.

Aby uzyskać efekt rysowania piórkem, przekształcam kontur w obiekt za pomocą polecenia **Obiekt ▶ Przekształć kontur w obiekt** (Ctrl + Shift + Q), a następnie przy użyciu narzędzia **Kształt**  (F10) manipuluję węzłami, aby dostosować grubość konturu. Następnie korzystam z tej metody przy pracy nad wszystkimi liniami w twarzy, ciele i włosach postaci.



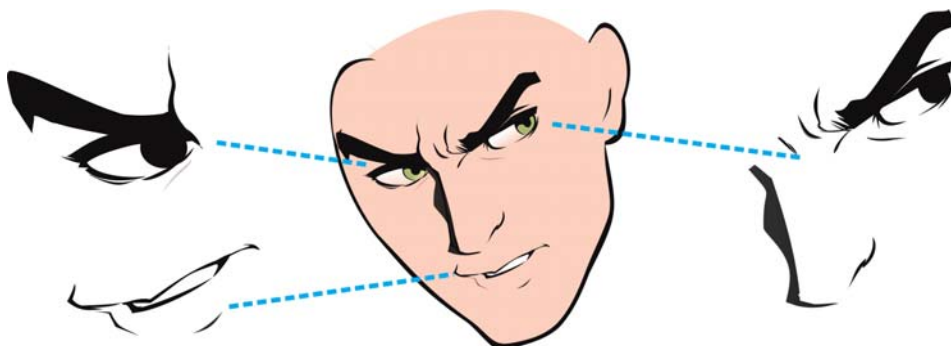
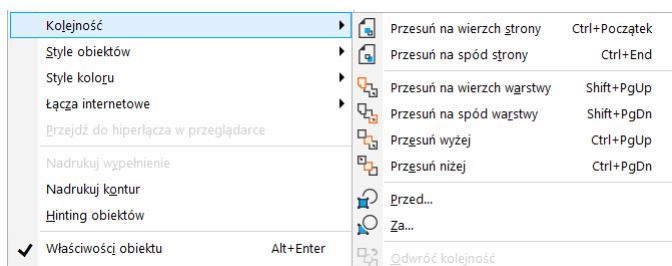
Rysunek 3-C: Kształt twarzy wypełniony kolorem, z konturem różnej grubości.

Następnie rysuję brwi, oczy i usta za pomocą narzędzia **Odręczne**  (F5), kształtuję je przy użyciu narzędzia **Kształt**  (F10), po czym wypełniam je 100-proc. czernią.



Rysunek 4: Rysowanie i kolorowanie oczu oraz brwi.

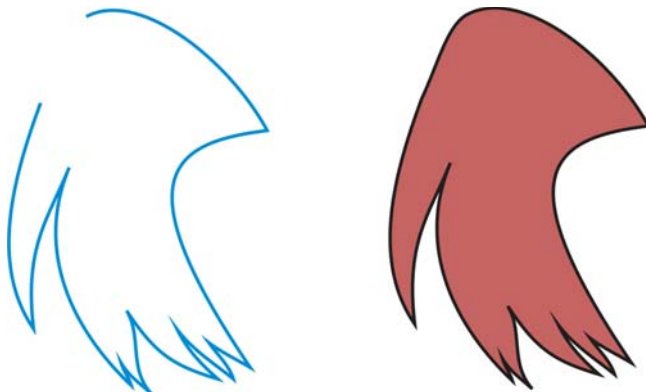
W razie konieczności zmieniam kolejność ułożenia obiektów, aby umieścić je przed lub za innymi obiektami. W tym celu klikam obiekt prawym przyciskiem myszy, klikam przycisk **Kolejność** i wybieram żadaną opcję. Tej metody można użyć w odniesieniu do wszystkich innych części narysowanych oddzielnie.



Rysunek 5: Wszystkie elementy twarzy — oczy, brwi, usta i nos — są rysowane oddzielnie, a następnie dodawane przed kształtem twarzy.

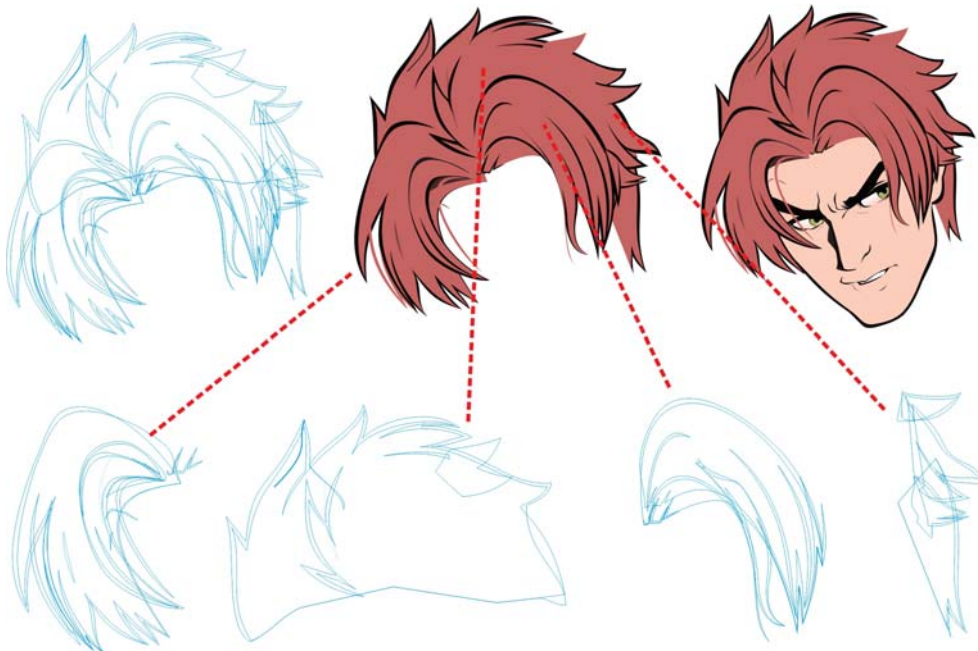
Uwaga: Aby przełączyć wybrany obiekt, naciśnij klawisz **Tab**.

Ponownie, przy użyciu narzędzia **Odręczne**  (F5) i narzędzia **Kształt**  (F10) rysuję i kształtuję różne części włosów, tak aby każdy lok był zamkniętym obiektem, co pozwoli na łatwe wypełnienie go kolorem.



Rysunek 6: Lok włosów jako niewypełniona otwarta krzywa (po lewej). Lok włosów jako wypełniona zamknięta krzywa (po prawej).

Następnie dodaję poszczególne loki do twarzy, aby utworzyć włosy. Aby przekształcić włosy w jeden element, grupuję wszystkie loki przy użyciu przycisku **Grupuj obiekty** (Ctrl+G) na pasku właściwości.



Rysunek 7: Loki włosów zostają dodane do twarzy, a następnie zgrupowane.

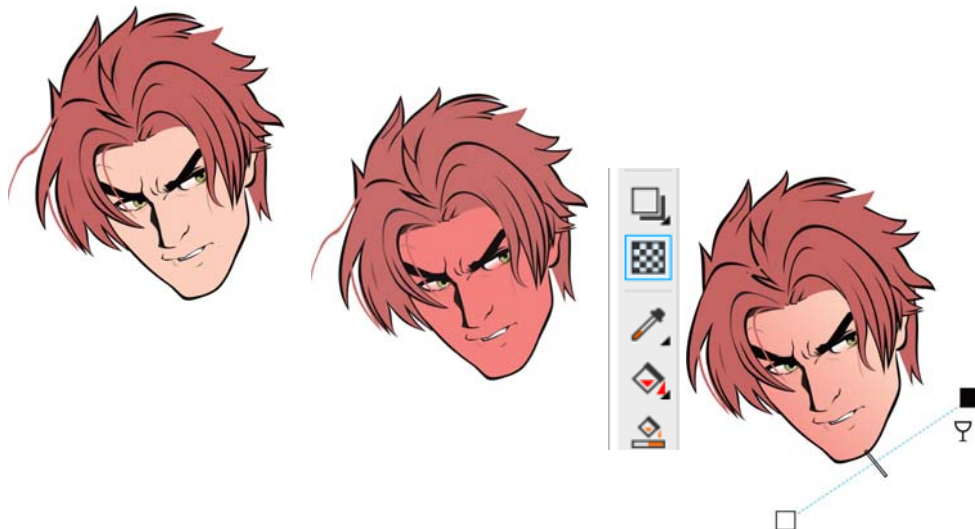
Aby narysować inne części postaci, takie jak ciało i ubranie, nadal korzystam z narzędzia **Odręczne**  (F5) i narzędzia **Kształt**  (F10), tworząc zamknięte obiekty, które można łatwo wypełnić kolorem.

Teraz, mając czysty projekt (rysunek 8), mogę zacząć dodawać oświetlenie, głębię i cienie.



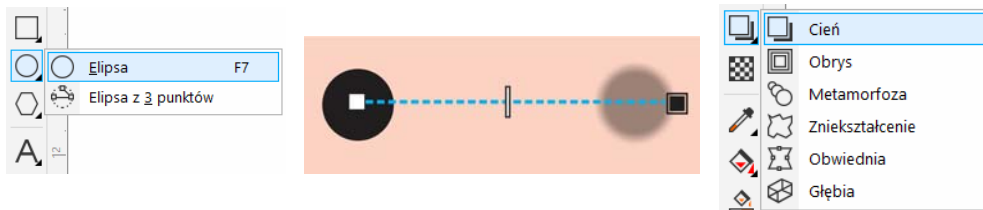
Rysunek 8: Szkielet rysunku (po lewej). Pokolorowany rysunek bez głębi i oświetlenia (po prawej).

Aby oświetlić twarz postaci, powielam kształt twarzy, naciskając klawisze **Ctrl + D**, i wypełniam kopię ciemniejszym odcieniem tego samego koloru (rysunek 9). Przy użyciu polecenia **Obiekty** ► **Kolejność** umieszczam kopię na wierzchu kształtu twarzy, ale za nosem, oczami, ustami i innymi szczegółami twarzy. Następnie stosuję przezroczystość do kopii za pomocą narzędzia **Przezroczystość** , przeciągając wskaźnik myszy wzdłuż przekątnej do góry i ze strony lewej na prawą, a tym samym wybierając stronę, która będzie wydawać się oświetlona (rysunek 9).



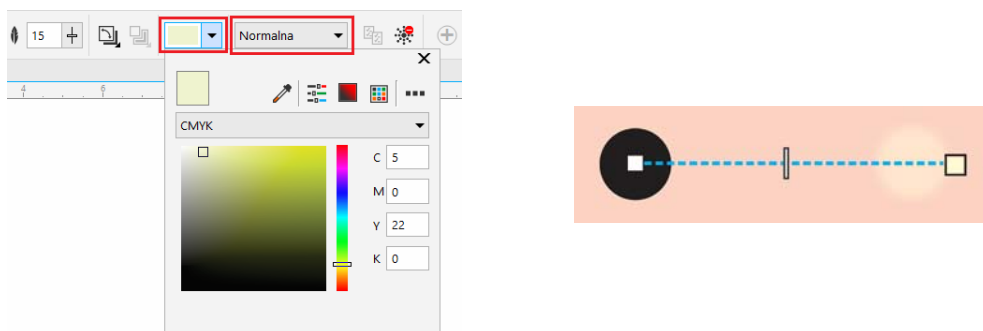
Rysunek 9 (od lewej do prawej): Kształt twarzy wypełniony tylko kolorem podstawowym; kopia twarzy jest wypełniona ciemniejszym odcieniem; do twarzy zastosowana jest przezroczystość.

Aby uzyskać złudzenie głębi, rysuję okrąg za pomocą narzędzia **Elipsa** ○ (F7), a następnie dodaję cień za pomocą narzędzia **Cień** □. Wybieram narzędzie **Cień**, ponieważ zapewnia lepszy efekt przydymienia niż narzędzie **Przezroczystość** ▦.



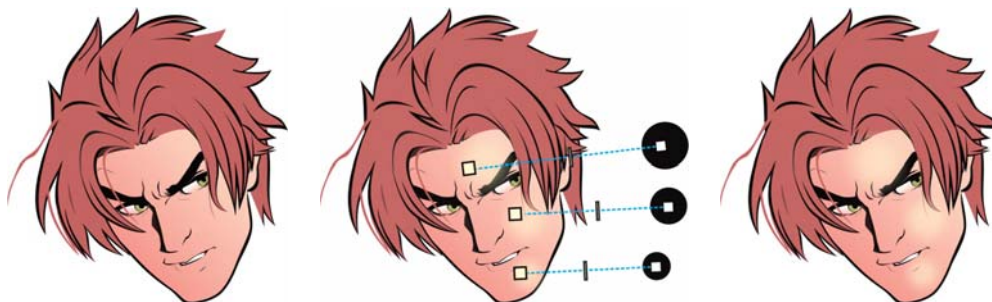
Rysunek 10-A: Elipsa z dodanym cieniem.

Zamiast używania ciemnego odcienia, tym razem dodaję do cienia 10% żółtego z selektora kolorów na pasku właściwości, ustawiając tryb skalania na Normalny.



Rysunek 10-B: Do cienia dodawany jest kolor żółty.

Gdy jestem zadowolony z efektu, wybieram elipsę i klikam pozycję **Obiekt ▶ Rozdziel — Grupa cienia** (Ctrl+K). Następnie usuwam elipsę, pozostawiając tylko cień. Kopiuję cień i umieszczam kopie na twarzy (rysunek 11).



Rysunek 11 (od lewej do prawej): Twarz bez oświetlenia; dodawanie efektów świetlnych przy użyciu narzędzia **Cień**; efekt końcowy.

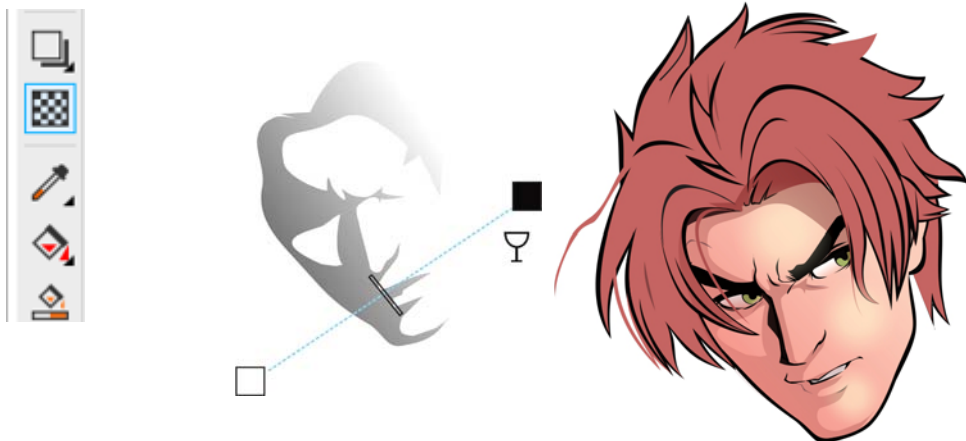
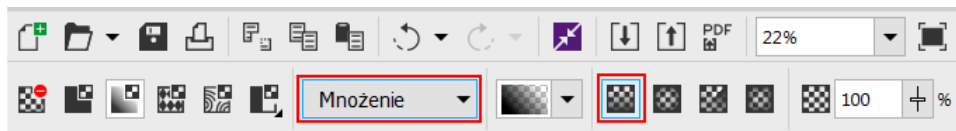
Teraz, gdy projekt jest już mniej płaski, dodam cienie, które uzupełnią braki w efekcie oświetlenia, czyli ciemne, nieoświetlone obszary.

Ponownie korzystając z narzędzia **Odręczne** ⁺  (F5), tworzę kształt cienia na wierzchu nieoświetlonych obszarów twarzy. Zazwyczaj rysuję cienie podobne do tych, które pojawiają się w japońskim stylu anime.



Rysunek 12-A: Na twarzy postaci rysowany jest kształt cienia.

Po uaktywnieniu narzędzia **Przezroczystość**  wybieram tryb scalania **Mnożenie** i klikam przycisk **Liniowa przezroczystość tonalna** na pasku właściwości. Następnie przeciągam wskaźnik myszy po przekątnej (jak na rysunku 12) podobnie jak podczas tworzenia efektu oświetlenia pokazanego na rysunku 9. Teraz można umieścić cień na twarzy postaci (rysunek 12).



Rysunek 12: Korzystanie z narzędzia Przezroczystość w celu utworzenia efektu cienia.

Rysowanie drugiej postaci

Aby narysować drugą postać, korzystam z technik zastosowanych w przypadku pierwszej postaci. Druga postać trzyma projekcję holograficzną emitującą niebieskie światło (rysunek 13), efekt, który tworzę realistycznie poprzez zastosowanie przezroczystości do kształtów (rysunek 14).



Rysunek 13: Druga postać wykorzystuje urządzenie elektroniczne emitujące niebieskie światło.



Rysunek 14: Efekt niebieskiego światła jest tworzony przy użyciu narzędzia Przezroczystość.

Aby utworzyć cienie (rysunek 15), rysuję kształty i stosuję przezroczystości podobnie jak w procesie pokazanym na rysunku 12.

Tym razem potrzebuję dwóch cieni, a więc rysuję kształt i powielam go. Pierwszy kształt cienia pokazuje obszary nieoświetlone. Jest to bezpieczny sposób stosowania oświetlenia tylko do określonych obszarów, bez konieczności zmieniania oryginalnego projektu.

W drugim kształcie cienia wykorzystywany jest kolor podobny do odcienia skóry, który ma zmniejszyć najciemniejszą czerń pierwszego kształtu i stworzyć miękkie przejście kolorystyczne między skórą a początkiem cienia (rysunek 15).



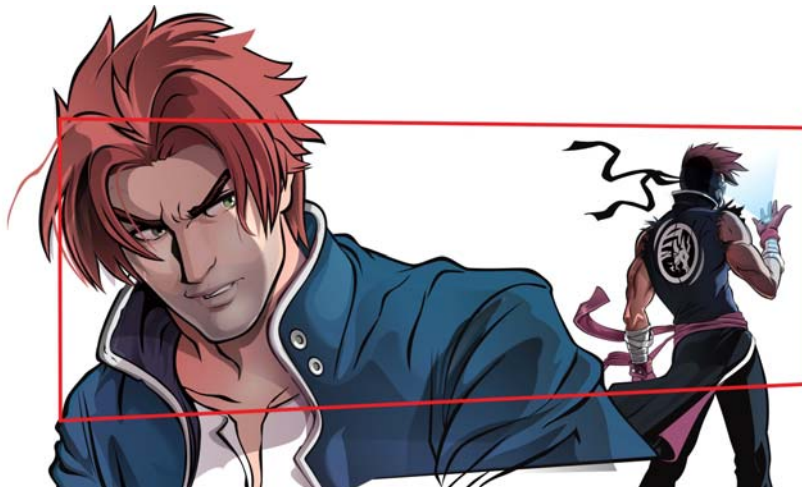
Rysunek 15: W kształcie cienia po lewej zastosowana jest przezroczystość od lewej do prawej (1); w cieniu po prawej kierunek przezroczystości zostaje odwrócony (2).

Aby uzyskać intensywniejszy efekt, można dodać więcej kopii tego samego cienia.

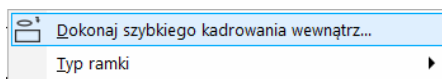
Umieszczanie postaci w panelu

Po ukończeniu postaci i zgrupowaniu ich w dwie oddzielne grupy, umieszczam je w tej samej scenie, korzystając z funkcji szybkiego kadrowania. Najpierw rysuję okno panelu przy użyciu narzędzia **Odręczne**  (rysunek 16). Następnie zaznaczam postacie, klikam je prawym przyciskiem myszy, wybieram opcję **Dokonaj szybkiego kadrowania wewnątrz**, a kiedy pojawi się czarna strzałka, klikam okno (rysunek 17).

Aby skorygować lokalizację postaci, wybieram obiekt szybkiego kadrowania i klikam przycisk **Edytuj szybki kadr** na wyświetlonym pływającym pasku narzędzi.



Rysunek 16: Dwie ukończone postacie i okno panelu na czerwono.



Rysunek 17: Postacie są umieszczane w oknie przy użyciu funkcji szybkiego kadrowania.

Rozmieszczanie postaci

Następnie umieszczam biały filtr przed drugą postacią, aby uzyskać wrażenie, że znajduje się za pierwszą. Aby utworzyć biały filtr, rysuję prostokąt przy użyciu narzędzia **Prostokąt** , wypełniam go białym kolorem, a następnie stosuję przezroczystość do białego prostokąta.



Rysunek 18: Niebieska linia kreskowana pokazuje biały filtr dodany przez rysunkiem.

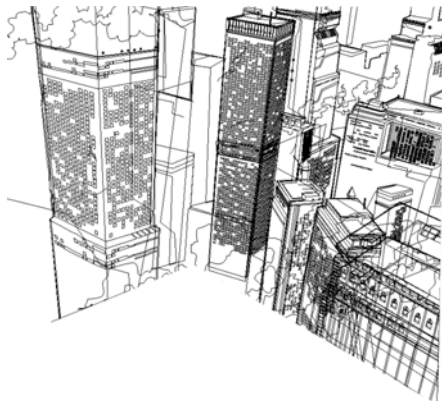
Aby dodać biały filtr do okna panelu, klikam go prawym przyciskiem myszy i wybieram polecenie **Dokonaj szybkiego kadrowania wewnątrz**. Biały filtr musi być zlokalizowany przed postacią, która ma znajdować się w tle, dlatego umieszczam filtr między postaciami za pomocą polecenia **Obiekt ► Kolejność**.



Rysunek 19: Między postaciami umieszczany jest filtr, aby stworzyć wrażenie, że znajdują się one na różnych planach.

Tworzenie tła

Następnie skupiam się na tle, które w komiksach jest równie ważne jak postacie. Aby narysować budynki, okna i taras w tle, korzystam głównie z narzędzia **Prostokąt**  (F6).



Rysunek 20 (od lewej do prawej): Widok szkieletowy i widok normalny tła.

Aby dodać neonowe światła, korzystam z narzędzia **Przezroczystość**  łącznie z narzędziem **Cień** . Na pasku właściwości zmieniam krycie i wtapienie cienia, aby uzyskać żądany efekt, ponadto wybieram neonowy kolor (rysunek 21).



Rysunek 21: Powiększony widok efektu neonowego. Szkieletowy widok obiektu (1), widok normalny (2); obiekt z cieniem (3).

Rysowanie okien i budynków

Rysuję okno przy użyciu narzędzia **Prostokąt**  (F6), kopiuję okno i stosuję przezroczystość. Następnie umieszczam kopię na wierzchu oryginału, aby zwiększyć głębię (rysunek 22-A). Następnie rysuję mniejsze kształty przy użyciu narzędzia **Odręczne**  (F5), aby nadać każdemu oknu unikatowy wygląd (rysunek 22-B).



Rysunek 22-A: Do kopii obiektu dodawana jest przezroczystość; następnie kopia obiektu jest umieszczana na wierzchu okna, aby zwiększyć głębię.



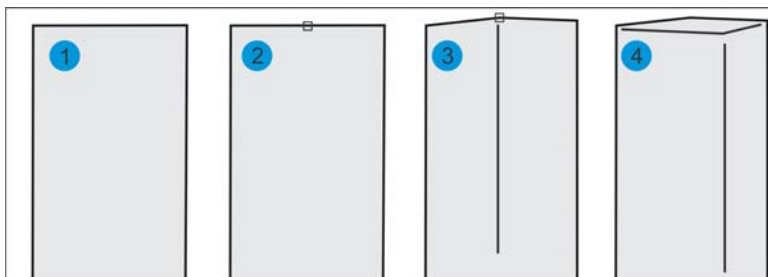
Rysunek 22-B: Nadawanie oknu unikatowego wyglądu.

Wykonuję kopie utworzonych do tej pory wersji okna i ustawiam kopie w rzędzie. Zmieniam także niektóre okna na ciemniejszy odcień, aby uzyskać wrażenie wyłączonego światła.



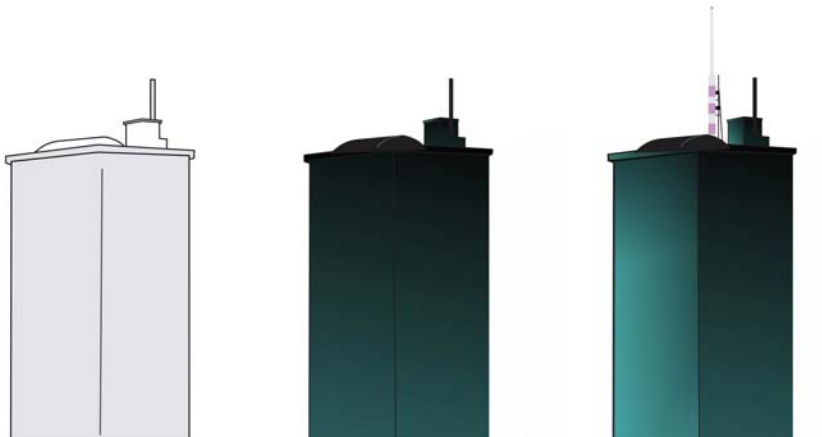
Rysunek 22-C: Pierwszy rząd okien jest gotowy.

Budynki są tworzone przy użyciu narzędzia **Prostokąt**  i **Odręczne**. Zazwyczaj wykorzystuję obrazy referencyjne, ale podstawy są naprawdę proste. Najpierw tworzę prostokątny kształt (rysunek 23-1), a następnie klikam górną linię budynku przy użyciu narzędzia **Kształt** (F10), aby dodać węzeł (rysunek 23-2). Następnie przeciągam węzeł do góry i rysuję linię za pomocą narzędzia **Odręczne**, dzieląc kształt na dwie części, aby stworzyć perspektywiczny widok z dołu (rysunek 23-3). Na koniec tworzę wariację przy użyciu trzech linii, aby uzyskać widok z góry (rysunek 23-4).



Rysunek 23: Rysowanie budynków z różnymi widokami.

Następnym krokiem jest wykonanie planowania wszystkich budynków i wybranie koloru bazowego. Wybieram zielony i dodaję oświetlenie przy użyciu narzędzia **Przezroczystość** , korzystając z jaśniejszego odcienia zieleni. Ponieważ jest to scena nocna, przyciemniam górne części budynków. Następnie ponownie dodaję oświetlenie do lewej strony budynku przy użyciu narzędzia **Przezroczystość**, uzyskując wygląd i wrażenie trójwymiarowości.



Rysunek 24: Wystarczy narzędzie **Przezroczystość**, aby dodać do budynku oświetlenie i nadać mu efekt trójwymiarowości.

Aby ukończyć budynki, kopiuję skończone rzędy okien i mnożę kopie, powielając je (**Ctrl +D**). Gdy okna są już oświetlone, zaznaczam je jako blok i za pomocą narzędzia **Koperta**  (**Ctrl + F7**) przekształcam je tak, aby były zgodne z perspektywą budynku (rysunek 25). Na koniec rysuję małą antenę na dachu budynku.



Rysunek 25: Dodawanie okien do budynków.

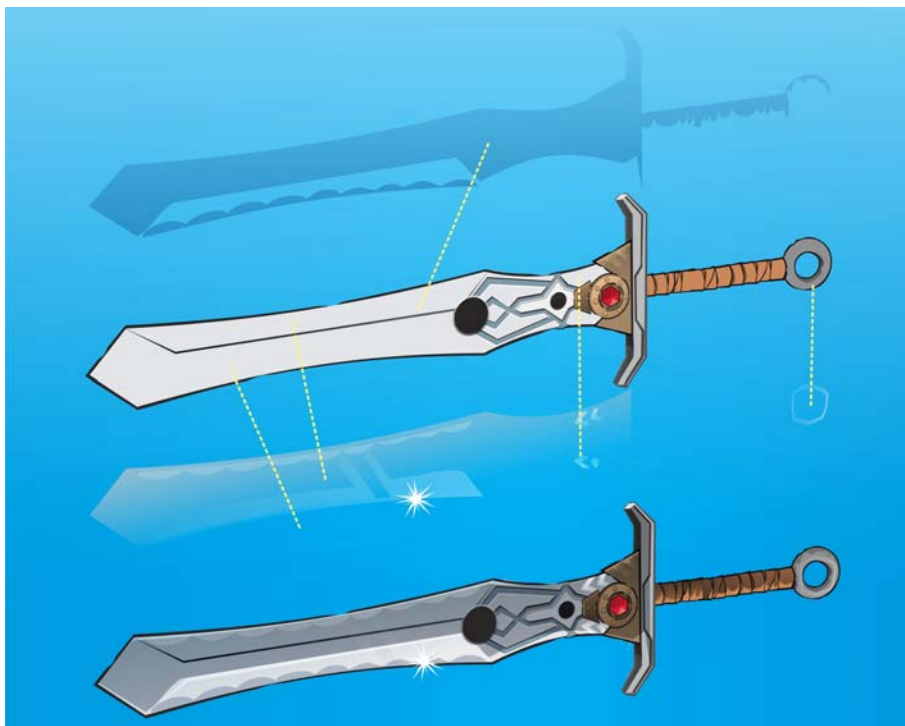
Po dodaniu budynków do tła duża część komiksu jest gotowa.



Rysunek 26: Komiks z budynkami dodanymi do tła.

Tworzenie miecza i nieba

Przy użyciu narzędzia **Odręczne** ⁺_{lw} (F5) rysuję miecz, a następnie tworzę cienie i światła, korzystając z takiej samej techniki, co podczas tworzenia postaci.



Rysunek 27: Miecz przed dodaniem światła i cieni oraz po ich zastosowaniu.



Rysunek 28: Do sceny dodany zostaje miecz — panel jest bliski ukończenia.

Rysuję niebo w programie Corel PHOTO-PAINT, korzystając ze specjalnych pędzli, dzięki którym mogę utworzyć chmury i piękny księżyc w tle.



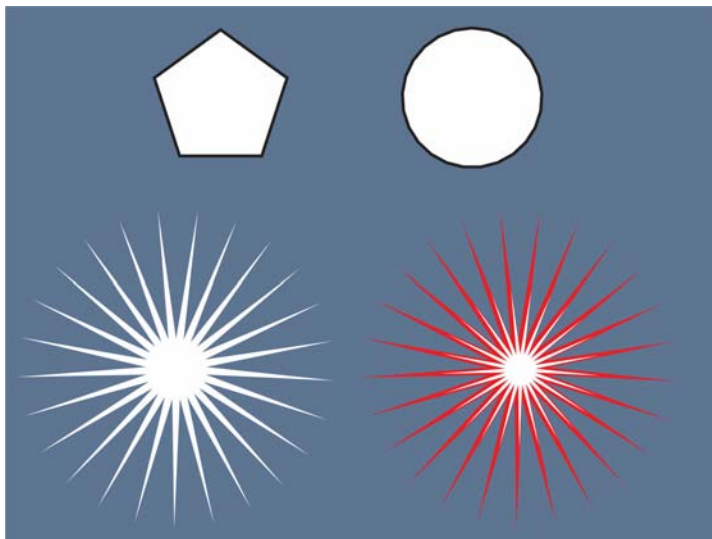
Rysunek 29: Niebo utworzone w programie Corel PHOTO-PAINT.



Rysunek 30: Niebo stanowi dopełnienie sceny.

Wykańczanie

Przy użyciu narzędzia **Wielokąt**  (Y) dodaję efekt Iśnienia na górze budynków i miecza. Zwiększam liczbę punktów w wielokącie do 25, a następnie przeciągam węzły, aby przekształcić wielokąt w wielopunktową gwiazdę (rysunek 31).



Rysunek 31: Tworzenie gwiazd z wielokąta i nakładanie gwiazd na siebie, aby uzyskać efekt Iśnienia.

Nakładam na siebie dwie gwiazdy w różnych kolorze, aby uzyskać efekt Iśnienia na górze budynków, a następnie dodaję białą gwiazdę, aby uzyskać efekt Iśnienia na mieczu.



Rysunek 32: Do miecza i góry budynku dodawany jest efekt Iśnienia.

Po dodaniu do sceny wszystkich szczegółów drugi panel komiksu jest gotowy.

Copyright © 2016 Corel Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe są własnością ich właścicieli.