



## Создание комиксов с помощью CorelDRAW Graphics Suite

Zazo Aguiar



### Об авторе

Зазо Агуйяр (Zazo Aguiar) — бразильский художник, чья карьера началась с работы в рекламе. Он работал над мультфильмом *Monica's Gang in an Adventure in Time* (*Turma da Monica em uma Aventura no Tempo*), выпущенным компанией Buena Vista и весьма популярным в Бразилии. Он также сотрудничал с такими компаниями, как Coca-Cola, Warner Bros., Globo Filmes и Disney Junior Brazil. В 2007 г. мультипликатор Маурисио Де Соуза (Mauricio de Sousa) пригласил Зазо присоединиться к его команде для работы над комиксом *Monica's Gang Teen* (*Turma da Monica Jovem*), который получил небывалый успех в Бразилии. Для него он создавал персонажей и обложки вплоть до 77-го выпуска. Сейчас Зазо — свободный художник. В свободное время он занимается своим новым онлайн-проектом — комиксами [InGameWeTrust](#).

# Создание комиксов с помощью CorelDRAW Graphics Suite

Для создания комиксов художнику нужны соответствующие знания, навыки и инструменты. Художник должен знать, как создаются персонажи и отрисовываются фоны, автомобили, оружие, а также другие предметы и объекты из реального мира. Помимо понимания композиции и перспективы художник должен обладать большим эстетическим чутьем, чтобы создавать визуально насыщенные истории с легко прослеживаемым сюжетом. И в CorelDRAW есть все необходимые инструменты для создания комиксов профессионального качества.

В этом пособии я расскажу о работе над персонажами и окружающей обстановкой, а также о создании секций и других элементов на примере комикса [InGameWeTrust](#). Это мой текущий проект, в рамках которого я выступаю в роли писателя и иллюстратора. Мы рассмотрим только вторую секцию с первой страницы, поскольку все секции комикса рисуются по одному принципу.




Рис. 1. Первая страница комикса InGameWeTrust.



Рис. 2. Вторая секция на первой странице.

## Создание первого персонажа

При работе я обычно ничего не планирую заранее, поэтому просто начинаю рисовать персонажа в левой части второй секции комикса непосредственно в CorelDRAW. Для создания лица выберем инструмент **Свободная форма**  (F5), который позволяет нарисовать замкнутый объект и сразу залить его нужным цветом.

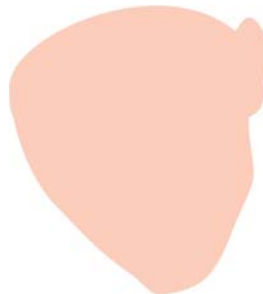
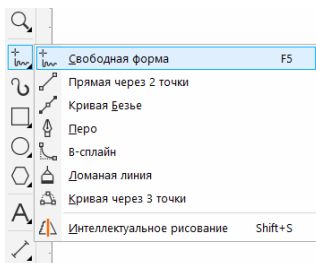



Рис. 3а. Лицо с заливкой цветом.

Затем нажмем **F12** для вызова диалогового окна **Перо абриса**  и добавления контура.

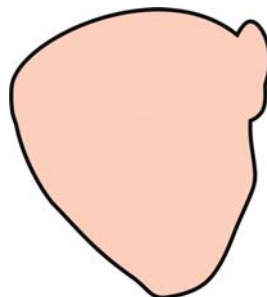
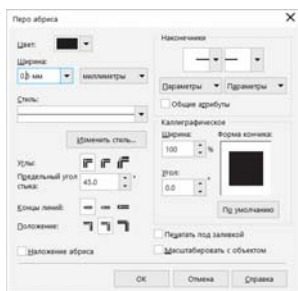



Рис. 3б. Лицо с контуром.

Чтобы создать эффект чернильного пера, преобразуем контур в объект с помощью команды **Объект ► Преобразовать абрис в объект** (Ctrl+Shift+Q). После этого выберем инструмент **Форма**  (F10) и, манипулируя узлами, скорректируем толщину контура. Позже этот прием пригодится нам для прорисовывания всех внешних линий лица, тела и волос персонажа.

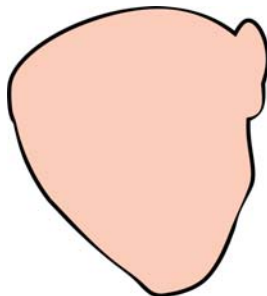
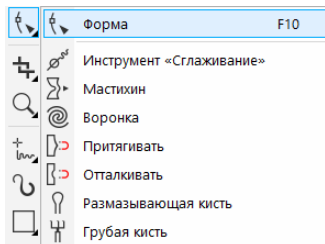


Рис. 3в. Лицо с заливкой цветом и контуром переменной толщины.

Теперь нарисуем брови, глаза и рот с помощью инструмента **Свободная форма** <sup>+</sup><sub>Free</sub> (F5), придадим им нужные очертания, используя инструмент **Форма** <sub>Shape</sub> (F10), и зальем их сплошным черным цветом.



Рис. 4. Рисование и заливка глаз и бровей.

При необходимости я могу изменить порядок объектов на рисунке и поместить тот или иной объект на первый или задний план. Для этого достаточно щелкнуть объект правой кнопкой мыши, нажать **Порядок** и выбрать нужное положение. Этот прием можно использовать для любых нарисованных по отдельности элементов.

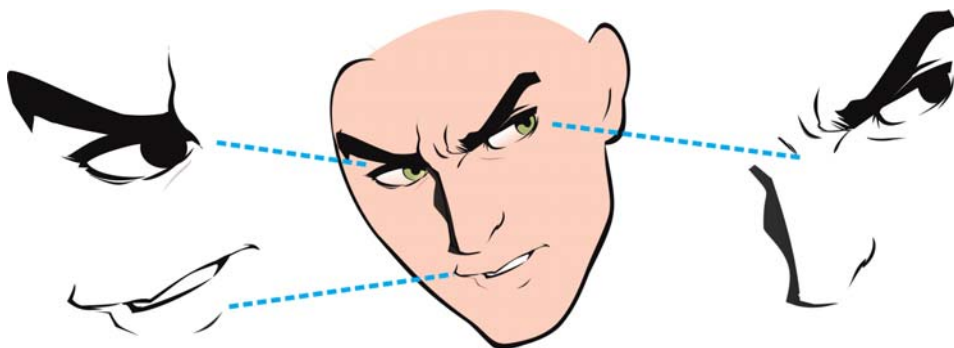
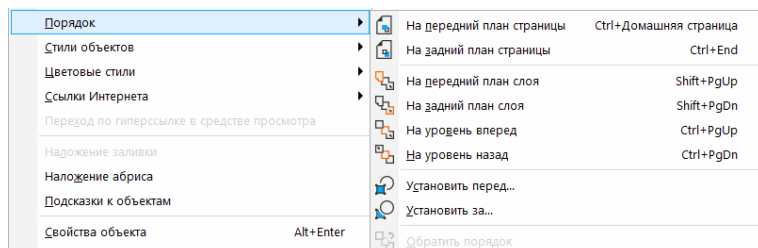


Рис. 5. Все части лица — глаза, брови, рот и нос — нарисованы отдельно, а затем наложены на форму для лица.

Примечание. Переключаться между объектами можно с помощью клавиши **Tab**.

Снова воспользуемся инструментами **Свободная форма**  $\uparrow$  (F5) и **Форма**  $\downarrow$  (F10), чтобы создать части прически персонажа и придать каждой из них нужную форму. Каждый локон представляет собой замкнутый объект, который легко можно залить нужным цветом.

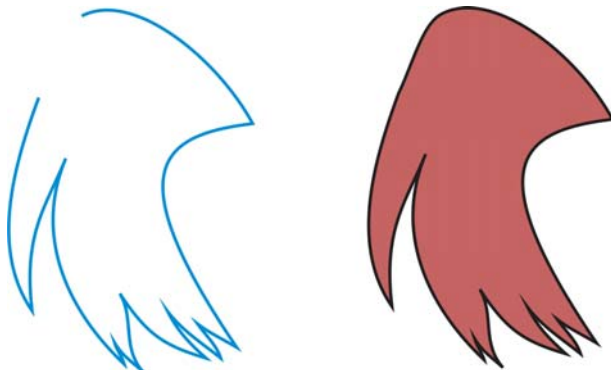


Рис. 6. Слева: пучок волос в виде незамкнутой кривой без заливки. Справа: пучок волос в виде замкнутой кривой с заливкой.

Теперь добавим все части волос персонажа к его лицу, чтобы создать прическу. Чтобы сделать ее единым объектом, сгруппируем составляющие прическу элементы, нажав кнопку **Группировка объектов** (Ctrl+G) на панели свойств.

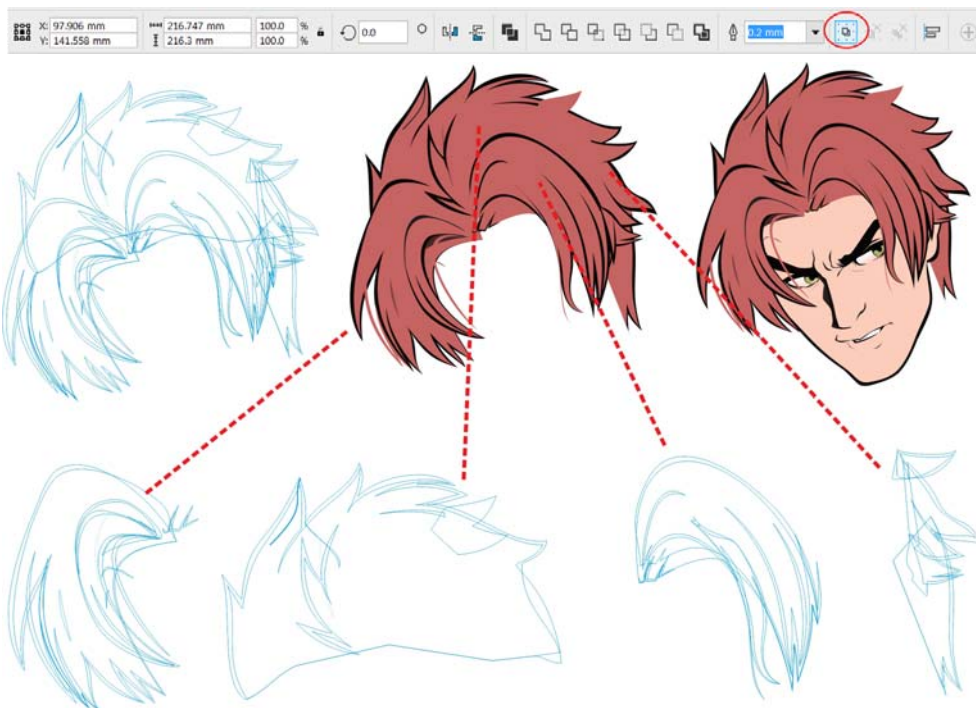




Рис. 7. Элементы прически накладываются на форму лица и группируются.




Чтобы нарисовать другие части тела персонажа и его одежду, продолжаем работать с инструментами **Свободная форма**  (F5) и **Форма**  (F10), создавая замкнутые объекты с последующей заливкой цветом.

Получив чистое изображение (рис. 8), можно переходить к работе над освещением, глубиной и тенями.



Рис. 8. Слева: контурный вид рисунка. Справа: раскрашенный рисунок без эффектов глубины и освещения.

Чтобы применить к лицу персонажа эффекты освещения, создадим копию его формы нажатием клавиш **Ctrl+D** и зальем ее более темным тоном исходного цвета (рис. 9). С помощью команды **Объекты ► Порядок** поместим копию формы поверх основной формы, но под слоями носа, глаз, рта и других элементов лица. После этого придадим копии прозрачность с помощью инструмента **Прозрачность** . Перетащим указатель по диагонали вверх и слева направо, чтобы выбрать сторону лица персонажа, на которую будет падать свет (рис. 9).

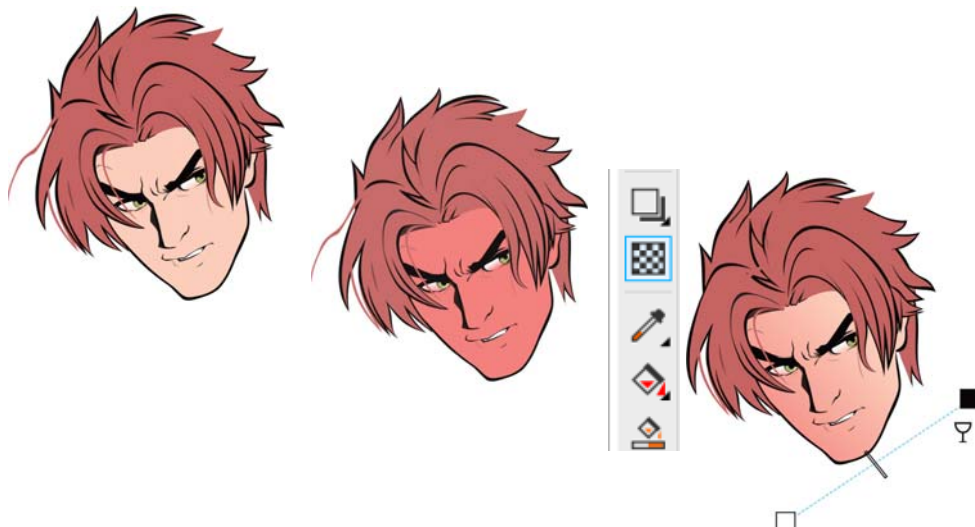





Рис. 9 (слева направо). Форма лица, залитая основным цветом; копия лица залита более темным тоном исходного цвета; добавлена прозрачность.

Для добавления эффекта глубины нарисуем круг с помощью инструмента **Эллипс**  (F7) и затем добавим тень, используя инструмент **Тень** . Я предпочитаю работать с инструментом **Тень**, потому что он дает лучший эффект размытия, чем инструмент **Прозрачность** .

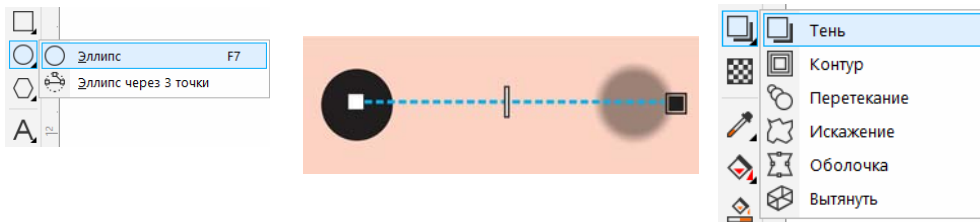


Рис. 10а. Круг с добавлением тени.

Вместо темного тона для тени выберем 10-процентный желтый в меню выбора цвета на панели свойств, а также установим обычный режим смешивания.

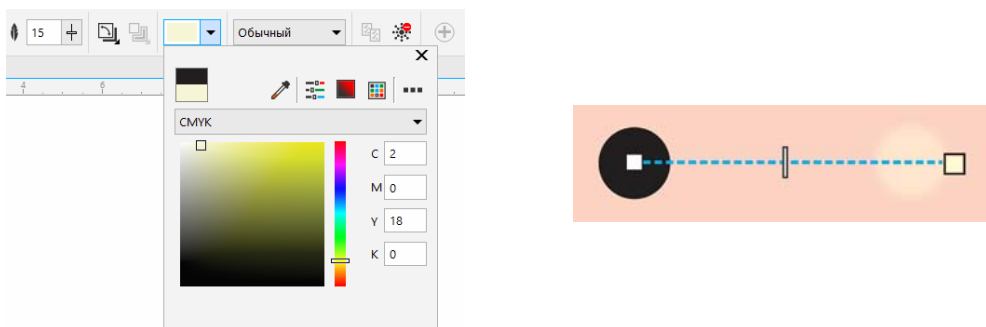


Рис. 10б. К тени применен желтый цвет.

Добившись нужного результата, выберем круг и щелкнем **Объект** ▶ **Разъединить группу тени** (Ctrl+K). После этого удалим круг, оставив на рисунке только его тень. Создадим несколько копий этой тени и разместим их на лице персонажа (рис. 11).

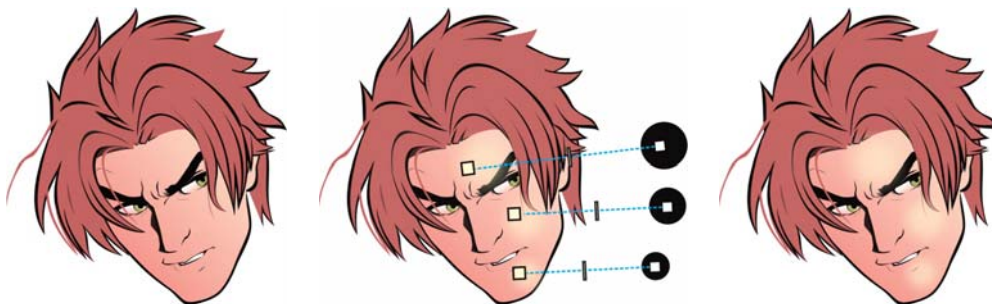


Рис. 11 (слева направо). Лицо без эффектов освещения; добавление световых эффектов с помощью инструмента «Тень»; результат.

Теперь, когда изображение начинает приобретать объем, добавим тени в тех участках, куда свет не попадает.



Используя инструмент **Свободная форма**  (F5), создадим форму для тени поверх неосвещенных участков лица. Тени, которые я обычно рисую, напоминают по стилю японское аниме.



Рис. 12а. Форма тени, нарисованная поверх лица персонажа.

Активируем инструмент **Прозрачность** , выберем режим смешивания **Умножение** и на панели свойств щелкнем кнопку **Линейная градиентная прозрачность**. Затем перетащим указатель по диагонали (рис. 12), как мы уже делали при создании эффектов освещения (рис. 9). Теперь тень можно разместить на лице персонажа (рис. 12).

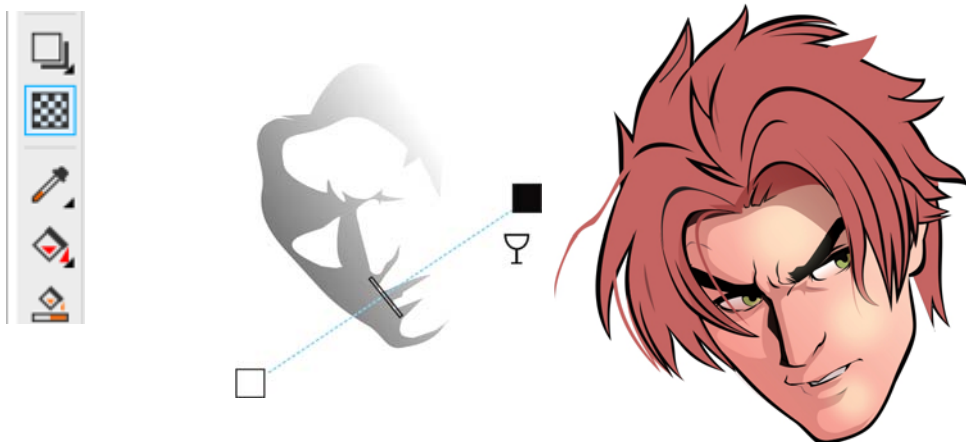
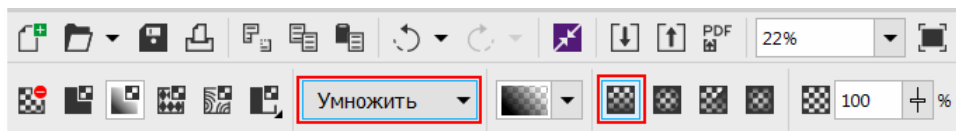


Рис. 12. Использование инструмента «Прозрачность» для добавления тени.



## Создание второго персонажа

Для создания второго персонажа используются те же приемы, что и для первого. На его ладони мы видим голографическую проекцию синего цвета (рис. 13). Этот эффект достигается путем применения к объектам прозрачности (рис. 14).



Рис. 13. Второй персонаж использует электронное устройство, излучающее синий свет.



Рис. 14. Эффект излучения синего света создается с помощью инструмента «Прозрачность».

Для создания теней (рис. 15) мы рисуем формы и применяем к ним прозрачность, как уже было показано на рисунке 12.

В этот раз нужны две тени. Нарисуем одну тень, а вторую получим путем копирования первой. Первая тень обозначает неосвещенные участки. Это отличный способ применения эффектов освещения к определенным областям без необходимости менять исходный рисунок.


Для второй тени используется цвет, близкий к тону кожи. Она нужна, чтобы смягчить черноту первой тени и создать плавный цветовой переход от кожи к тени (рис. 15).



*Рис. 15. Прозрачность применена к тени в направлении слева направо (1); направление прозрачности изменено на противоположное для тени справа (2).*

Для более насыщенного эффекта тени можно использовать несколько ее копий.

## Размещение персонажей в секции

Когда персонажи нарисованы и сгруппированы в два отдельных объекта, можно поместить их в одну сцену с помощью функции PowerClip. Сначала нарисуем рамку секции, используя инструмент **Свободная форма**  (рис. 16). Затем выделим персонажей, щелкнем правой кнопкой мыши и выберем **Поместить в контейнер**. Когда появится черная стрелка, щелкнем рамку (рис. 17).

Чтобы скорректировать расположение персонажей, выберем объект PowerClip и нажмем кнопку **Изменение PowerClip** на появившейся плавающей панели.

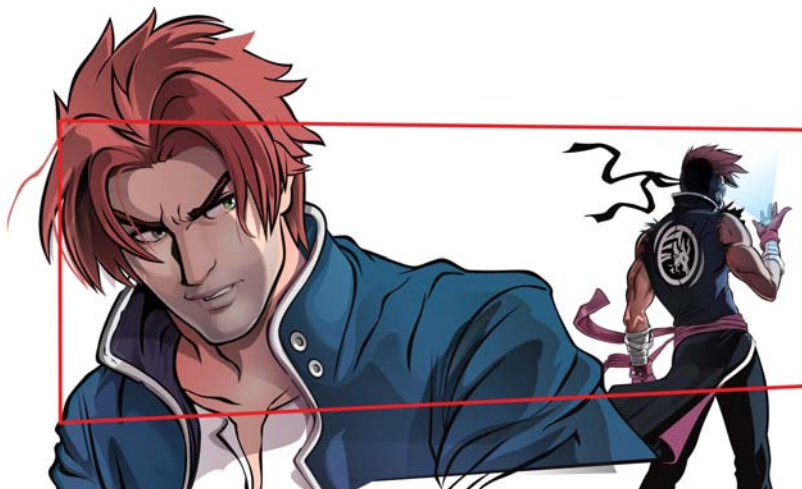


Рис. 16. Завершенные персонажи и красная рамка секции.

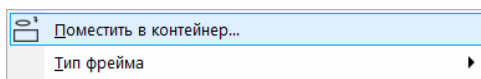


Рис. 17. Персонажи помещены внутрь рамки с помощью функции PowerClip.

## Размещение персонажей


Теперь помещаем белый фильтр поверх второго персонажа, чтобы казалось, что он находится позади первого героя. Для создания фильтра рисуем прямоугольник с помощью инструмента **Прямоугольник** , заливаем его белым цветом и применяем к нему прозрачность.



Рис. 18. Пунктирная линия синего цвета показывает область применения белого фильтра на переднем плане.


Для применения белого фильтра к рамке секции щелкнем ее правой кнопкой и выберем **Поместить в контейнер**. Белый фильтр должен находиться перед тем персонажем, который должен оказаться на втором плане, поэтому используем команду **Объект ► Порядок**, чтобы разместить фильтр между героями.



Рис. 19. Фильтр добавляется между персонажами, чтобы казалось, что они располагаются на разных плоскостях.



## Создание фона

Далее рассмотрим создание фона, который в комиксах не менее важен, чем персонажи. Для создания зданий, окон и террас на этом изображении мы в основном будем использовать инструмент **Прямоугольник**  (F6).

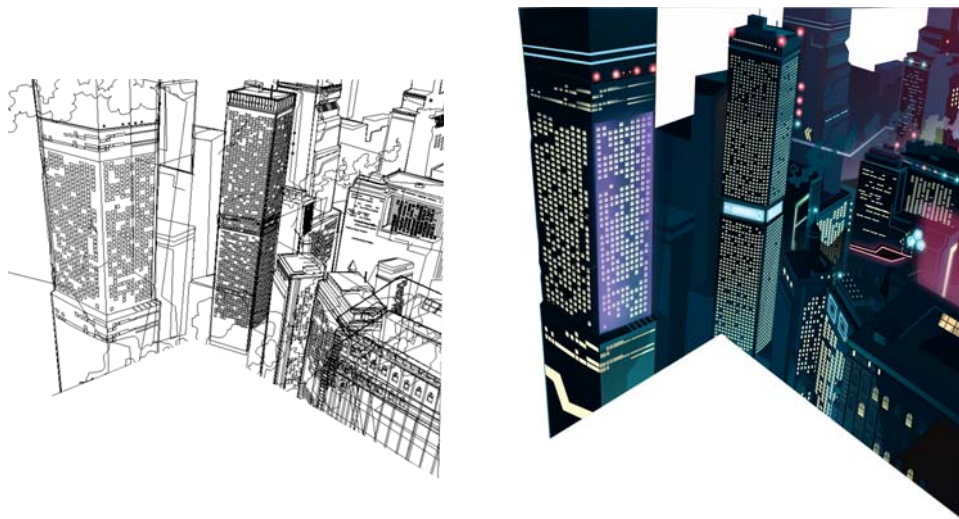


Рис. 20 (слева направо). Контурный и покрашенный вид фонового изображения.



Для добавления неоновых огней используем сочетание инструментов **Прозрачность**  и **Тень** . На панели свойств изменим значения непрозрачности и размытия тени для достижения желаемого результата, а также выберем неоновый цвет (рис. 21).



Рис. 21. Увеличенное изображение неоновых объектов. Контурный вид (1), покрашенный вид (2), объект с тенью (3).



## Рисование зданий и окон



Рисуем окно с помощью инструмента **Прямоугольник**  (F6), копируем его и применяем прозрачность. Теперь разместим копию поверх оригинала для добавления эффекта глубины (рис. 22а). Затем создадим несколько форм небольшого размера с помощью инструмента **Свободная форма**  (F5), чтобы придать каждому окну индивидуальный вид (рис. 22б).



Рис. 22а. К копии объекта применена прозрачность, затем копия была помещена поверх окна для придания глубины.




Рис. 22б. Придание окну индивидуального вида.

Копируем уже созданные варианты окон и объединяем их в ряды. Некоторые окна можно сделать более темными, будто внутри погасили свет.



Рис. 22в. Готов первый ряд окон.

Здания создаются с помощью инструментов **Прямоугольник**  и **Свободная форма**. Обычно я использую готовые образцы, но основы процесса очень просты. Сначала создаем прямоугольную форму (рис. 23–1). Затем щелкнем инструментом **Форма** (F10) верхнюю линию, чтобы добавить узел (рис. 23–2). Перетащим этот узел вверх и построим линию с помощью инструмента **Свободная форма**, разделяя объект пополам. Как будто мы смотрим на здание снизу вверх (рис. 23–3). А если создать вариант с тремя линиями, то получится вид сверху (рис. 23–4).

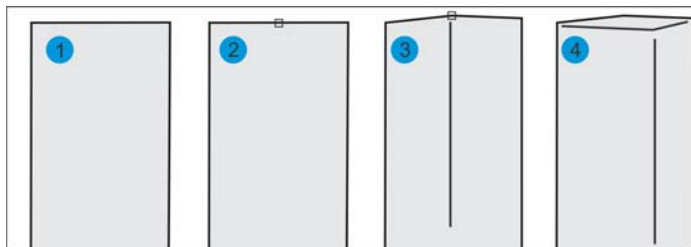



Рис. 23. Разные виды зданий.

Теперь нужно спланировать расстановку зданий и выбрать основной цвет. Я выбрал зеленый и добавил немного света, используя инструмент **Прозрачность**  и более светлый тон. Поскольку сюжет разворачивается ночью, затемним верхние части зданий. После этого еще раз добавим эффект освещения слева с помощью инструмента **Прозрачность**, чтобы здание выглядело объемным.

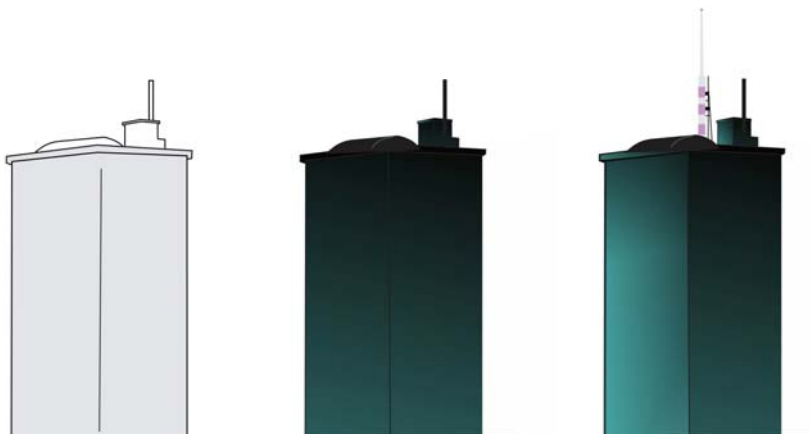


Рис. 24. Используя только лишь инструмент **Прозрачность**, можно осветить здание и придать ему объем.


Для завершения работы над зданиями скопируем подготовленные ряды окон и размножим их нажатием клавиш **Ctrl+D**. Объединив окна, выделим их и выберем инструмент **Оболочка**  (**Ctrl + F7**), чтобы окна повторяли перспективу здания (рис. 25). В качестве финального штриха добавим антенну на крыше здания.



Рис. 25. Добавление окон к зданиям.

Разместив здания на фоне, мы подготовили уже большую часть комикса.



Рис. 26. Часть комикса со зданиями на фоне.

## Создание меча и неба

С помощью инструмента **Свободная форма**  (F5) нарисуем меч, после чего добавим тени и блики, используя ту же технику, которая применялась при создании персонажей.

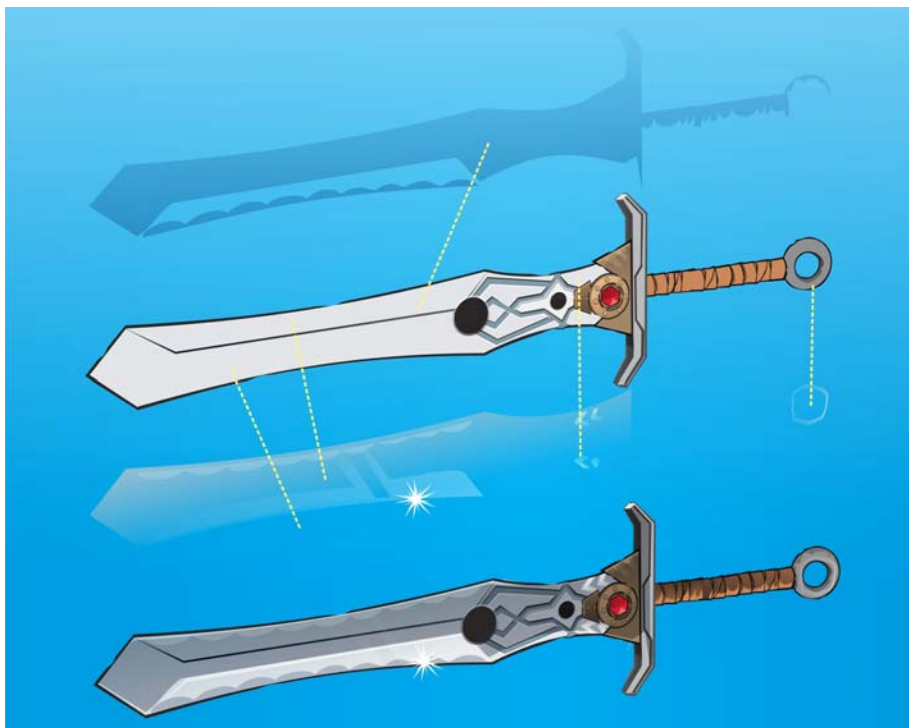


Рис. 27. Меч до и после добавления бликов и теней.



*Рис. 28. Меч, добавленный к сцене, делает секцию комикса почти завершенной.*

Чтобы нарисовать небо в Corel PHOTO-PAINT, воспользуемся специальными кистями для создания облаков и луны на заднем плане.




*Рис. 29. Небо, созданное в Corel PHOTO-PAINT.*



*Рис. 30. Добавление неба завершает сцену.*

## Последние штрихи

Добавим немного блеска мечу и сияющие огни на крыши зданий с помощью инструмента **Многоугольник**  (Y). Увеличим количество точек в полигоне до 25 и переместим узлы таким образом, чтобы преобразовать объект в многоконечную звезду (рис. 31).

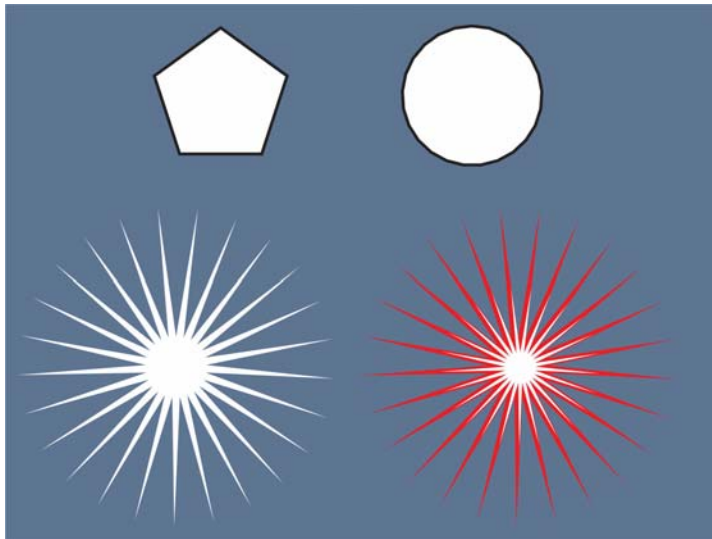


Рис. 31. Создание звезд из многоугольника и их наложение для получения эффекта сияния.

Совместим две звезды разного цвета, чтобы добиться эффекта огней на крышах зданий, а на меч добавим белую звезду для придания блеска.



Рис. 32. Эффекты сияния на мече и крышах зданий.

Теперь, когда все элементы добавлены в сцену, вторую секцию комикса можно считать завершенной.

© Corel Corporation, 2016. Все права защищены. Все товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.