使用 CorelDRAW Graphics Suite 制作漫画

Zazo Aguiar



作者简介

Zazo Aguiar 是巴西的一位艺术家,他最初的 职业是广告插图画家。他为在巴西广受欢迎 的 Buena Vista 动画片*《莫妮卡与小伙伴们的 时间冒险之旅》*(Turma da Monica em uma Aventura no Tempo)制作了卡通插画。他还为 Coca-Cola、Warner Bros.、Globo Filmes 和 Disney Junior Brazil完成了多个项目。2007 年,漫画家 Mauricio de Sousa 邀请 Zazo 加入 其团队,负责启动巴西最大的漫画系列故事 《莫妮卡与小伙伴们》(Turma da Monica Jovem),其中 Zazo 设计了角色,并且担任封 面艺术家,一直到第 77 版。现在,Zazo 是一 名自由职业者,空闲时处理新的在线漫画项 目: InGameWeTrust。

使用 CorelDRAW Graphics Suite 制作漫画

绘制漫画需要知识、技巧和工具。漫画家需要知道如何创建角色以及如何绘制背景、汽车、枪和其他真实的物体。除了了解构图和透视之外,漫画家必须具有极强的审美观,以制作精美的 画面和引人入胜的故事。 CorelDRAW 便可以提供制作专业级漫画所需的所有工具。

在本教程中,我将介绍如何绘制漫画角色和环境,以及为我的漫画 InGameWeTrust (该项目正 在进行中,脚本和插图都由我制作)添加画格和其他元素。我仅重点介绍第一页的第二个画 格,漫画项目其他所有画格的制作过程都一样。



图1:我的漫画项目InGameWeTrust的第一页



图2:第一页的第二个画格

绘制第一个角色

我在绘制时一般不会事先进行计划,因此我直接在 CorelDRAW 中第二个画格的左侧开始设计角 色。我使用**手绘**工具 + (F5) 创建一个闭合对象,以此来绘制他的面部形状,然后立即为该形状 填充颜色。



图 3A: 填充了颜色的面部形状

接下来,按F12显示**轮廓笔**对话框 ♢,然后添加轮廓。



图 3-B: 添加了轮廓的面部形状

为了使用墨水笔模拟绘制,我使用**对象 ▶ 将轮廓转换为对象**命令 (Ctrl + Shift + Q) 将轮廓变为 对象,然后使用**形状**工具 (、(F10) 操纵节点来调整轮廓的厚度。接下来,我使用该方法绘制角 色面部、身体和头发的所有外部线。



图 3-C:填充了颜色以及厚度不断变化的轮廓的面部形状。

接下来,我使用**手绘**工具 † (F5) 绘制眉毛、眼睛和嘴,使用**形状**工具 (、 (F10) 为这些对象造型,然后以 100% 的黑色进行填充。



图 4: 绘制眼睛和眉毛并为其填充颜色

必要时,我可以按照堆栈顺序移动对象,以调整它们的前后顺序。方法是右键单击某个对象, 单击**排序**,然后选择所需的选项。该方法可用于单独绘制的其他所有部分。

	顺序(0)	•		到页面前面(E)	Ctrl+主页
	对象样式(S)	•	G	到页面背面(B)	Ctrl+End
	颜色样式(R)	•	• <mark>0</mark> .3	到图层前面(1)	Shift+PaUp
	因特网链接(N)	•		到图层后面(A)	Shift+PaDn
	跳转到浏览器中的超链接(1		Ъ.	向前一层(o)	Ctrl+PqUp
	叠印填充(E)		ъ,	向后一层(N)	Ctrl+PgDn
	叠印轮廓(0) 对象提示(1)		₽ Q	置于此对象前侧	
				置于此对象后(E)。	
~	对象属性()	Alt+Enter	먃	逆序(R)	



图 5: 所有面部元素(包括眼睛、眉毛、嘴和鼻子)均已单独绘制,并添加到了面部形状的前面。

注意:可以通过按 Tab 键切换选定的对象。

我再次使用**手绘**工具 †_₩ (F5) 和**形状**工具 (_১ (F10) 绘制不同的头发部分并为其造型, 使每绺头发 都成为一个闭合的对象, 以便可以轻松填充颜色。



图6:未填充颜色的开放曲线形式的一绺头发(左)。已填充颜色的闭合曲线形式的一绺头发(右)。

接下来,我将每绺头发添加到面部以创建头发。为了使头发成为单个单元,我使用属性栏上的 **组合对象**按钮 (Ctrl + G) 将各绺头发组合。



图7: 各绺头发已添加到面部并且进行了组合。

为了绘制角色的其他部分,例如身体和衣服,我继续使用**手绘**工具 † (F5) 和形状工具 ((F10) 创建可以轻松填充颜色的闭合对象。

制作完了清晰的设计 (图 8),我准备添加照明、深度和阴影。



图8: 绘图的线框 (左)。已填充颜色但没有深度和照明的绘图 (右)。

为了将角色的面部照亮,我按 Ctrl + D 复制面部形状,然后使用同一颜色的较深阴影来填充该 副本 (图 9)。使用**对象 ▶ 排序**命令,将该副本放置在面部形状的上方,但是位于鼻子、眼 睛、嘴和其他面部细节的后面。然后,我使用**透明度**工具 **28** 沿对角线方向按照从左到右的顺 序向上拖动,然后选择显示为照亮的一侧,以此为该副本应用透明度 (图 9)。



图9(从左到右):仅填充底色的面部形状;填充较暗色调的面部副本;面部应用 了透明度的副本。

为获得纵深感,我使用**椭圆形**工具 ()(F7)绘制一个圆,然后使用**阴影**工具 []添加一个阴影。 我选择**阴影**工具的原因是该工具产生的烟雾效果比**透明度**工具 [2] 更好。

		口明影
○ 椭圆形(E) F7	-	🐹 🔲 轮廓图
() 3 点椭圆形(3)		80 调和
		✓ ○ 变形
A ~		◆ ♪ 封套
		☆ 🔂 立体化

图10-A:添加了阴影的椭圆形

这次我不使用暗色调,而是从属性栏上的颜色挑选器中将 10% 的黄色添加到阴影,并且将合并 模式设置为"常规"。



图 10-B: 将黄色添加到阴影。

对结果感到满意后,我选择该椭圆形,然后单击**对象 ▶ 拆分阴影群组** (Ctrl + K)。接下来,删除 椭圆形,仅保留阴影。复制阴影,并将副本放置在面部 (图 11)。



图 11 (从左到右):没有照明的面部;使用"阴影"工具添加照明效果;最终结果 设计呈现出立体感后,我将添加阴影来补充缺少照明效果的区域,也就是暗色的未照亮区域。



我再次使用**手绘**工具 ⁺/₁(F5) 在面部未照亮区域的 上方创建阴影的形状。我绘制的阴影通常类似于日 本动漫中所呈现的效果。

图12-A:在角色面部绘制了阴影形状。

在透明度工具 🔀 处于激活状态时, 我选择乘合并模式, 然后单击属性栏上的线性渐变透明度 按钮。然后, 我沿对角线方向拖动 (如图 12 中所示), 拖动方式与创建图 9 中所示的照明效 果时类似。该阴影现在可以放置在角色面部 (图 12)。



图 12: 使用"透明度"工具创建阴影效果。

绘制第二个角色

我使用在第一个角色中运用的技巧来绘制第二个角色。第二个角色托着一个放射蓝光的全息投影 (图 13),该效果是我通过为形状应用透明度创建的,并且令人感到信服 (图 14)。



图13: 第二个角色使用放射蓝光的电子设备。



图 14: 使用"透明度"工具创建蓝光效果。

为了创建阴影 (图 15), 我绘制形状并应用透明度, 这与图 12 所示的过程类似。

这次,我需要两个阴影,因此绘制一个形状并复制一份副本。第一个阴影形状显示未照亮的区域。这是一种仅为特定区域应用照明的安全方式,不必更改原始设计。

第二个阴影形状使用接近肤色的颜色,旨在柔化第一个形状的最暗黑色,并在皮肤与阴影的开始处之间创建柔色过渡 (图 15)。



图 15: 从左向右将透明度应用到左侧的阴影形状 (1); 在右侧的阴影中反转透明度的方向 (2)。

可以添加同一阴影的更多副本,以实现更密集的阴影效果。

在画格中放置角色

完成角色并且将它们分在两个单独的组中后,我使用 PowerClip 功能将其放置在同一场景中。 首先,使用**手绘**工具 ⁺/₁ 绘制画格框(图 16)。接下来,选择角色,右键单击这些角色,选择 PowerClip **内部**,当出现黑色箭头时,单击该框(图 17)。

为了调整角色放置,我选择 PowerClip 对象,然后单击显示的浮动 工具栏上的**编辑 PowerClip** 按钮。





图 16: 完成的两个角色以及红色的画格框



图 17: 通过 PowerClip 功能将角色插入框中。

角色放置

接下来,在第二个角色的前面放置一个白色过滤器,使其看上去是在第一个角色的后面。我使用**矩形**工具 [] 绘制一个矩形,为其填充白色,然后为该白色矩形应用透明度,以此来创建白 色过滤器。



图 18: 蓝色虚线显示添加在绘图前面的白色过滤器。

为了将白色过滤器添加到画格框中,我右键单击该过滤器,然后选择 PowerClip **内部**命令。白 色过滤器必须在应当作为背景的角色前面,因此我使用**对象 ▶ 排序**命令在角色之间放置过滤 器。



图 19: 在角色之间添加了过滤器,使它们在图中处于不同的平面上。

制作背景

接下来,我专注于制作背景,背景在漫画中与角色同等重要。我主要使用**矩形**工具 [] (F6) 在背 景中绘制建筑物、窗户和阳台。



图 20 (从左到右):背景的线框视图和普通视图

将透明度工具 🔛 与阴影工具 □」 一起使用来添加霓虹灯。在属性栏上,更改阴影的不透明度和 羽化以实现所需的效果,此外还选择霓虹颜色 (图 21)。



图 21: 霓虹效果的缩放视图。对象的线框视图 (1); 普通视图 (2); 具有阴影的对象 (3)

绘制窗户和建筑物

使用**矩形**工具 [] (F6) 绘制窗户,复制窗户,然后应用透明度。接下来,将副本放置在原图的上 方以添加深度 (图 22-A)。然后,使用**手绘**工具 + (F5) 绘制小的形状,使每个窗户呈现独特 的外观 (图 22-B)。



图 22-A:透明度已添加到对象副本,然后将副本放置在窗户上方以添加深度。



图 22-B: 使窗户呈现独特的外观

为目前已创建的窗户变体生成多个副本,并且按行排列副本。我还将一些窗户更改为较暗的色 调,从而呈现未开灯的效果。



图 22-C: 第一行窗户已制作完毕。

建筑物是使用**矩形**工具 [] 和**手绘**工具创建的。我通常会使用一些参考图像,但是基本技巧实际上非常简单。首先,我创建矩形形状 (图 23-1),然后使用**形状**工具 (F10) 单击建筑物的顶部直线以添加节点 (图 23-2)。接下来,向上拖动节点,使用**手绘**工具绘制直线将形状分割为两个,从而在下面创建透视图 (图 23-3)。最后,创建具有三条线的变体来实现顶视图效果 (图 23-4)。



图 23: 绘制具有不同视图的建筑物

接下来规划所有建筑物并选择底色。我选择绿色,然后通过**透明度**工具 🔯 添加使用浅绿色色 调的照明效果。由于这是夜景,因此我要加深建筑物的顶部部分。接下来,我再次使用透明度 工具向建筑物的左侧添加照明,并且添加三维外观。



图 24: 仅使用透明度工具便可为建筑物添加照明和三维外观。

复制完成的各行窗户,并通过复制 (Ctrl + D) 使窗户数量实现倍增,以此完成建筑物。将窗户排列整齐后,我选择它们作为一个块,然后使用**封套**工具 <u>了</u> (Ctrl + F7) 使窗户呈现建筑物的透视效果 (图 25)。最后,我在建筑物顶部绘制一个小小的天线作为修饰。



图 25: 将窗户添加到建筑物

建筑物添加到背景后,漫画的一个重要部分就算制作完成了。



图 26: 建筑物添加到背景中的漫画。

创建剑和天空

使用**手绘**工具 + (F5) 绘制剑, 然后使用运用于角色的技巧创建阴影和高光。



图 27: 添加高光和阴影前后的剑



图 28: 剑已添加到场景,该画格接近完成。

我在 Corel PHOTO-PAINT 中使用特殊笔刷绘制天空,这些笔刷可帮助我在背景中创建云和美丽的月亮。



图 29:在Corel PHOTO-PAINT 中创建了天空。



图 30:天空使场景更完美。

我使用**多边形**工具 () (Y) 为建筑物顶部和剑添加光泽效果。我将多边形中的点数增加到 25, 然 后拉动节点将多边形转换为多点星形 (图 31)。



图 31:从多边形创建星形并叠加星形实现光泽效果。

我将不同颜色的两个星形叠加起来以在建筑物顶部创建光线,然后添加白色的星形以在剑上创 建光泽效果。



图 32: 光泽效果已添加到剑和建筑物顶部。

将所有细节添加到场景后,漫画的第二个画格现在就完成了。

Copyright © 2016 Corel Corporation. 保留所有权利。所有商标或注册商标都分属其各自的所有者。