

Es war schon
lange her, dass
...

Es war
lange her,

Oh,

SANDRA SCHULZE

COMICS ZEICHNEN

LEICHT GEMACHT

FIGUREN
STORY
UMGEBUNG
PANELGESTALTUNG
PERSPEKTIVE



Zum Download:

- Manga-Bastelbögen (Seite 53, 56)
- Übungsvorlagen (Seite 47, 48, 50, 51, 55, 63–64, 93, 103, 107, 122–123, 142–143)

www.dpunkt.de/comics



Zu diesem Buch – sowie zu vielen weiteren dpunkt.büchern – können Sie auch das entsprechende E-Book im PDF-Format herunterladen. Werden Sie dazu einfach Mitglied bei dpunkt.plus⁺:

www.dpunkt.plus

SANDRA SCHULZE

COMICS ZEICHNEN LEICHT GEMACHT

**FIGUREN · STORY · UMGEBUNG ·
PANELGESTALTUNG · PERSPEKTIVE**



Sandra Schulze

Lektorat: Barbara Lauer, Bonn
Copy-Editing: Sandra Gottmann, Wasserburg
Satz: Ulrich Borstelmann, www.borstelmann.de
Herstellung: Stefanie Weidner
Umschlaggestaltung: Janine May
Druck und Bindung: mediaprint solutions GmbH, 33100 Paderborn

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN:
Print 978-3-86490-635-0
PDF 978-3-96088-680-8

1. Auflage 2019
Copyright © 2019 dpunkt.verlag GmbH
Wieblinger Weg 17
69123 Heidelberg

Hinweis:
Dieses Buch wurde auf PEFC-zertifiziertem Papier aus nachhaltiger
Waldwirtschaft gedruckt. Der Umwelt zuliebe verzichten wir
zusätzlich auf die Einschweißfolie.



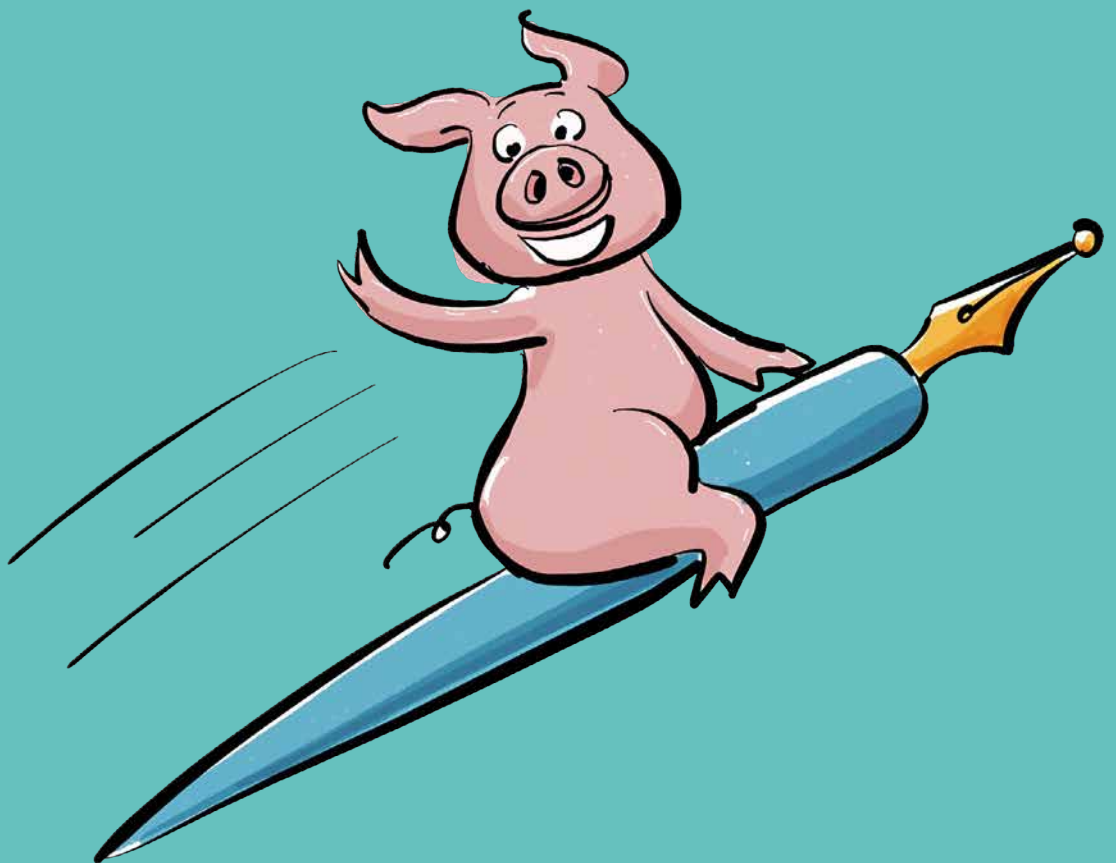
Schreiben Sie uns:
Falls Sie Anregungen, Wünsche und Kommentare haben, lassen Sie es uns wissen: hallo@dpunkt.de.

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

Es wird darauf hingewiesen, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardware-Bezeichnungen sowie Markennamen und Produktbezeichnungen der jeweiligen Firmen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Alle Angaben und Programme in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt kontrolliert. Weder Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

Inhalt



1 Intro

11

Was Sie erwartet	12
Monsterparade	14
Die Grundformen und deren Eigenschaften	16
Und jetzt Sie!	17
Können diese Augen lügen?	18
Ein kleines Monster ist geboren	20
Laufen lernen	21

2 Figuren und Charaktere

22

Menschen	24
Charakterköpfe	24
Kindsköpfe	26
Köpfe in Bewegung	27
Gefühlsausbrüche	28
Haare	30
Hände	32
Füße und Pfoten	34
Körperformen	36
Wie zeichnet man Alter?	39
Bewegung	42
Figuren bewegen	43
Charakter mit Eigenschaften	45
Mangastyle	49
Manga-Figur	51
Weibliche Manga-Figuren	52
Die Manga-Jungs	54

Alles, was Helden brauchen	57
<i>Ein Interview über Charakterentwicklung mit Isolde Fischer und Stefan Hillebrand (DRAMALight)</i>	
Tiere.....	65
Ein Kreis, zwei Kreise, drei Kreise	67
Charakterstudien	69
Bewegte Tiere	73
Figuren zum Leben erwecken	75
Wie schafft man es, dass die Figuren immer gleich aussehen?	75
Hilfe beim Drehen	77
Figuren testen	79
Jetzt nur nicht hektisch werden!	81
Sprechblasen	83

3 Story! – Welche Story? 90

Geschichten erfinden – Die Zutaten	92
Die Storyline – Ein Beispiel aus der Praxis	94
Und Action!	98
Eins nach dem anderen?	100
Die heilige Dreifaltigkeit des Humors	104
<i>Ein Buchbeitrag von Margit Hertlein</i>	
Einfaltig: Die 3er-Reihe.....	104
Zweifaltig: Fallhöhe und Überzeichnung	105
Dreifaltig: Persönliche Situationen großzügig aufs Korn nehmen	106

4 Layout – Szenen in Panels

108

Geschichten in Panels erzählen	110
Ein Panel	111
Comicstrips	112
Welches Panel für welche Handlung?	114
Der Beginn einer wunderbaren Geschichte	114
Wie im Film – Kameraeinstellungen	118
Szenen zum Leben erwecken	120
Layout ohne Panels	124

5 Stadt, Land, Fluss – Landschaften erschaffen 126

Stadt	128
Stadtansichten	128
Alles eine Frage der Perspektive – die Grundlagen Schritt für Schritt ...	130
Perspektive ohne Fluchtpunkte	133
Land.....	135
Bäume, überall Bäume	135
Land, wie Landschaft	136
Im Fluss.....	138
Fließendes Wasser	138
Wasser und Meer	139
Wasser in Bewegung.....	140



6 Von der Skizze zum fertigen Comic 144

Vom Studieren und Schummeln	146
Urban Sketching als Studium	146
Vom Schummeln und Reduzieren	147
Spannende Kombinationen	149
Die Wirkung von Licht und Schatten, erklärt vom Flügelschwein	149
Das Drama mit den Gegensätzen	151
Dynamik ohne Dynamit	153
Till Laßmann: Tipps zum Thema »Locker bleiben«	154
Den eigenen Stil finden	156
Analoge Comics	164
Digitale Comics	166
Einfach digital zeichnen mit Paper	166
Comics mit »Pow, der Strip Designer«	169
Schnell und schmutzig – Comics mit dem Smartphone	173
Professionelle Comics mit »Clip Studio«	174
Veröffentlichen oder drucken?	181

7 Übrigens ... 182

Inspirationen	184
Comics, von denen man lernen kann	184
Und das ist erst der Anfang	189

Gästeliste 196



Franni



1 Intro



Was Sie erwartet

Nachdem Sie sich durch dieses Buch »gearbeitet« haben, können Sie aus Textausschnitten und Kurzgeschichten Bilder zeichnen, die laufen lernen und Erzählungen emotional verstärken: Sie entwickeln einen eigenen Charakter und gehen die ersten Schritte in Richtung Storyboarding. Darauf aufbauend lernen Sie spielerisch Werkzeuge kennen, die Ihre individuelle Technik unterstützen, um Erzählungen souverän in ausdrucksstarke Geschichten zu verwandeln.

In den ersten zwei Kapiteln werden spielerisch und interaktiv die Grundlagen vermittelt – anhand anschaulicher Beispiele und hilfreicher Übungen zu den Themen:

- kleines Monster, erste Figur
- Menschen: Köpfe, Körper, Emotionen
- Charaktere
- eigene Heldenfiguren definieren
- Schrift und Sprechblasen



Aquarellfarben
(beste Qualität!)

Taschentuch



Wasserzerstäuber

(zum Auflockern der Farbe und für Verläufe)

Wasserpiusel
(weil's praktisch & sauber ist)



Bleistift und Radierer
zum Skizzieren



Wasservermalbare Buntstifte
(zum Vorzeichnen o. Ausmalen)



Fineliner in verschiedenen Stärken

Die Umsetzung:

Wie fange ich an? Wie baue ich eine Geschichte bildlich auf? Welchen Stil wähle ich? Hier führe ich Ihre Hand nur ein wenig, denn Ihre individuelle Umsetzung macht jedes Werk besonders und ausdrucksstark. Freies Arbeiten ist der Hauptteil des Buches.

Voraussetzung:

Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Ein wenig künstlerische Erfahrung kann helfen, Kino- und Comicfans sind im Vorteil, genauso wie Dichter und Denker. Es geht um den Spaß und den Ehrgeiz, eine Geschichte umzusetzen, und Ihre persönliche Freiheit dabei.

Ziele:

Eine Geschichte oder den Teil einer Geschichte als Bildergeschichte ausdrucksstark und individuell umzusetzen, ist unser gemeinsames Ziel. Die Texte können vorher selbst erstellt worden sein oder sich spontan entwickeln. Ich empfehle, mit einem Text aus einem Buch, einem Gedicht oder einem Teil eines Romans (drei bis vier Seiten Text sind wunderbar) zu starten.

Material:

Sie benötigen A4- und A3-Papier, Permanent-Fineline, Bleistifte, Lineal, Radierer, Tipp-Ex, Klebestifte, Transparentpapier, Schneidewerkzeuge, Farbstifte und Farbpapiere in Ihren Lieblingsfarben und Ihr Lieblingsmaterial (Aquarell, Acryl oder ein Zeichenprogramm auf dem Tablet oder Computer).



Apple Pencil

fürs Zeichnen auf dem iPad



Koi Pinsel Marker
verschiedene Farben



Grauer Pinsel-Marker
Zum schnellen Schattieren



Schmaler Pinselstift
mit flexibler Spitze
Pinsel o. Zeichen-
feder

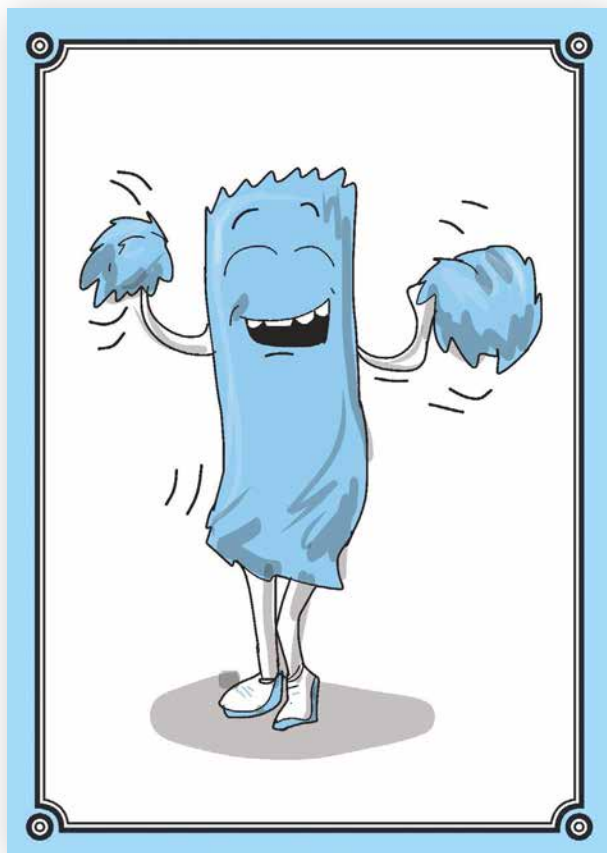


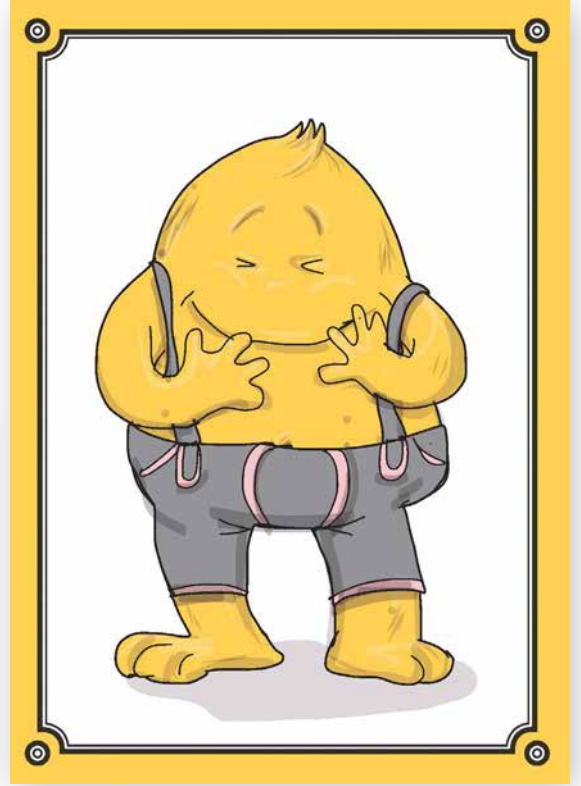
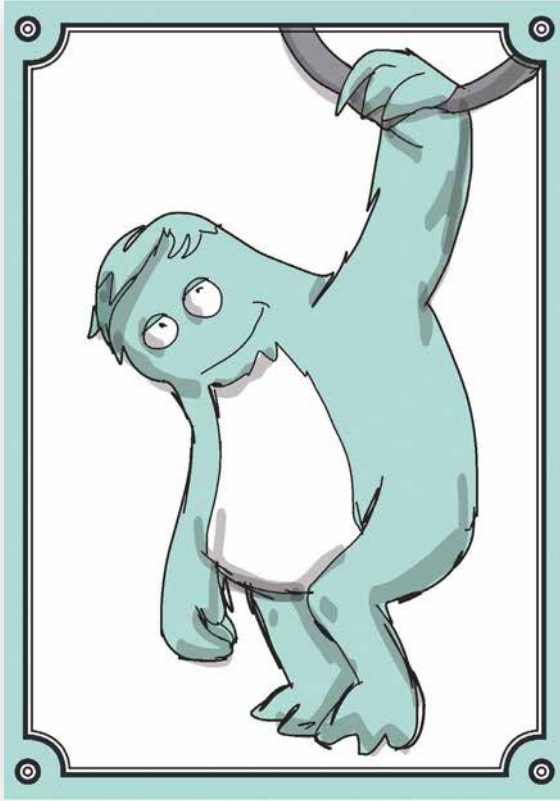
Marker in unterschiedlichen
Stärken



weißer Gelmarker
für Glanzeffekte u. Korrekturen

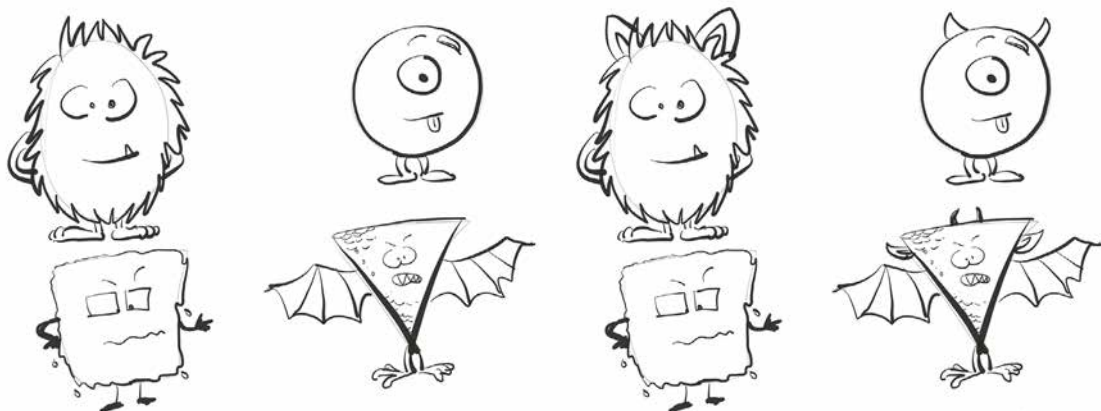
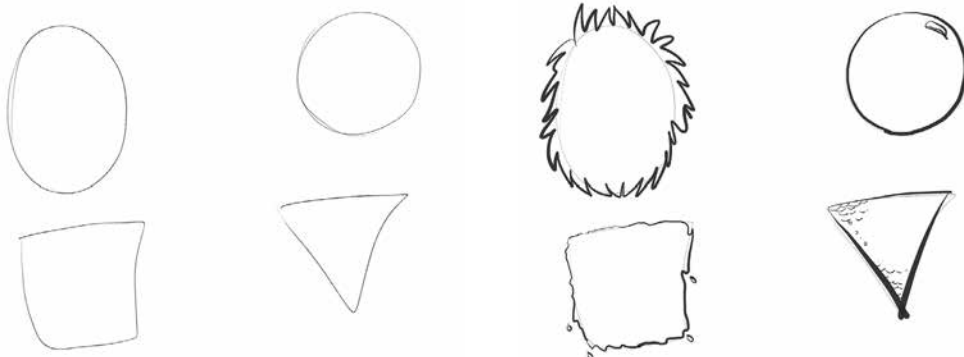
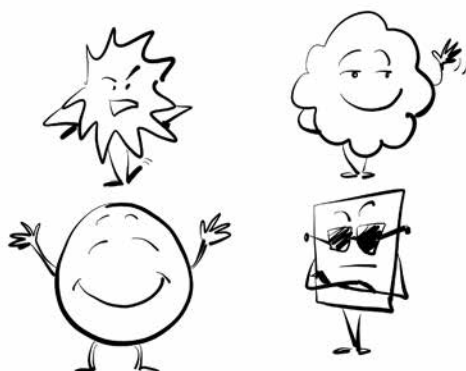
Monsterparade





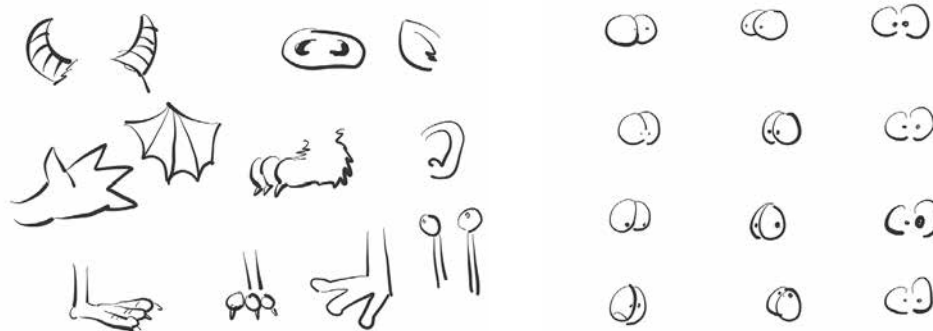
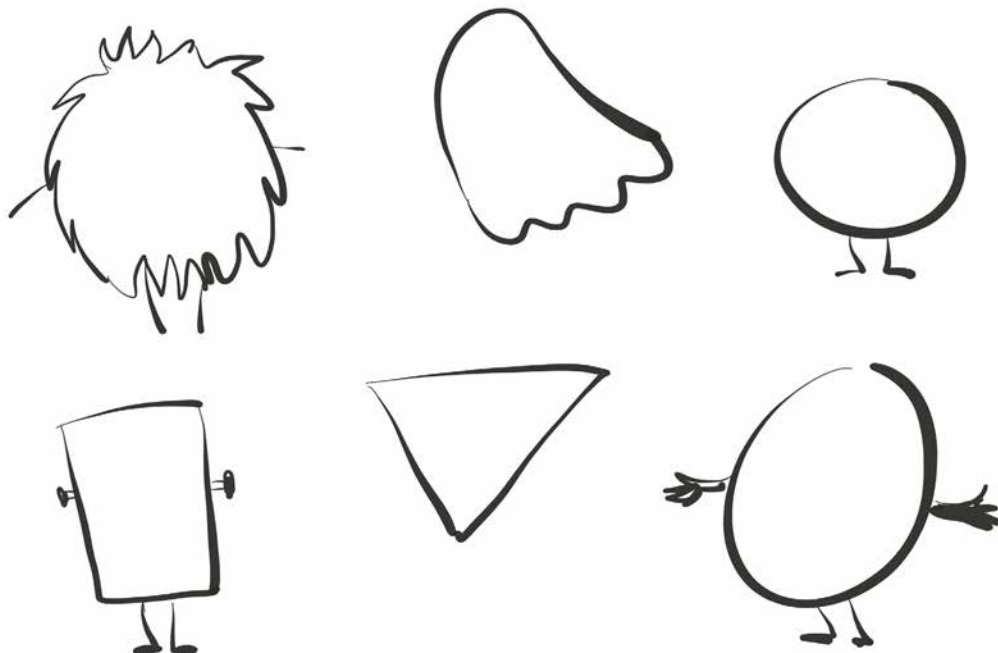
Die Grundformen und deren Eigenschaften

Es beginnt alles mit einfachen geometrischen Formen: Rechteck, Oval, Kreis und Dreieck. Daraus entstehen sonderbare Kreaturen mit ganz eigenem Charakter und Eigenschaften. Wir assoziieren mit Formen Charaktereigenschaften. Eckige und spitze Konturen stellen gefährliche oder schlecht gelaunte Wesen dar, ovale und flauschige Formen wirken deutlich sympathischer, kreisrund wirkt ausgeglichen.



Und jetzt Sie!

Probieren Sie es doch gleich mal aus: Ich habe Ihnen bereits ein paar Formen vorbereitet. Ergänzen Sie Arme und Beine, Augen und Ohren, vielleicht auch noch Hörner oder Flügel ... viel Spaß dabei!

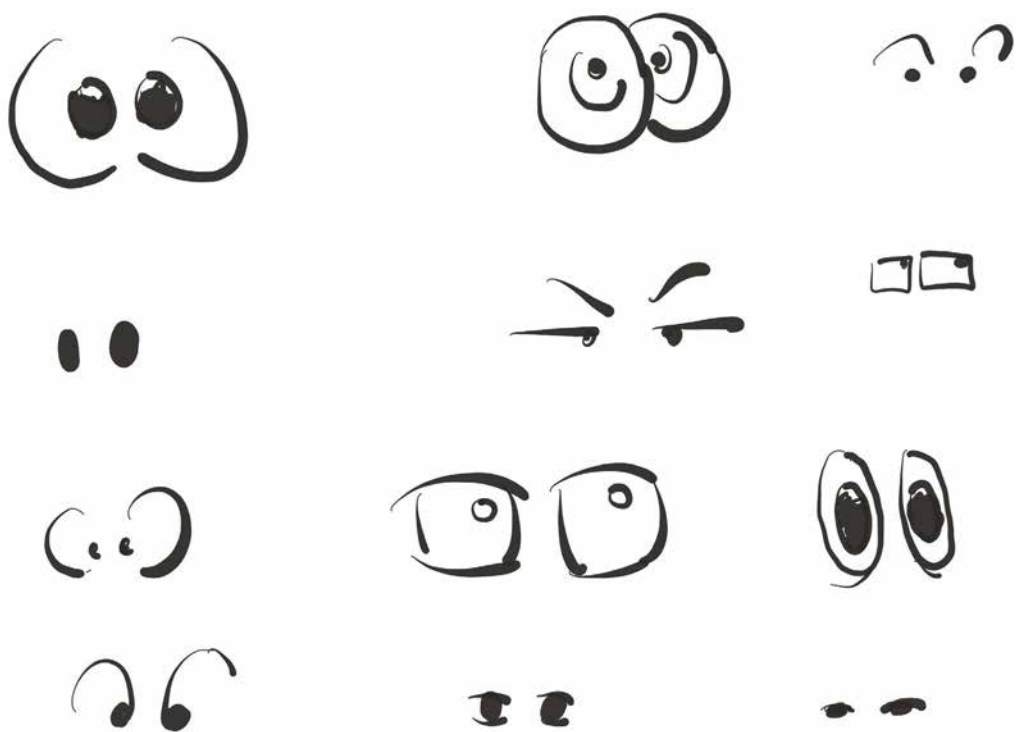


Können diese Augen lügen?

Wahrscheinlich nicht. Ich zeige Ihnen hier ein paar einfache Augenpaare. Auf der nächsten Seite finden Sie weitere Alternativen.



Augen können noch mehr ausdrücken, wenn Sie Augenbrauen dazuzeichnen.



Es gibt unzählige Varianten, Augenpaare zu zeichnen: Glubschaugen, Punkte, Striche, Ovale, Rechtecke ...

Die Art, wie Sie die Augen zeichnen, definiert Ihre Charakterfigur: Was geht Ihnen leichter von der Hand? Was wirkt stimmiger?

Eng zusammenliegende Augen erscheinen niedlicher, weit auseinanderstehende Augen weniger schlau. Schielen oder gar unterschiedlich große Pupillen können sehr freakig aussehen – was hin und wieder hilfreich für einen Charakter sein kann. Große Pupillen wirken sehr kindlich und können Betrachter dahinschmelzen lassen. Wer kann jemals den Blick vom Gestiefelten Kater in dem gleichnamigen Disney- Film vergessen? Awwwww!

Kleine Augen, als Punkte oder Striche gezeichnet, wirken erwachsen und passen gut zu Figuren, die sehr locker und doch realistisch gezeichnet sind. Glubschaugen, finde ich, passen gut zu reduzierten und abgewandelten Formen, zum Beispiel bei Ottifanten.

Welche Variante Sie auch benutzen, die Augen geben den Figuren erst die Seele. Ob es ein verschmitzter, ein herzlicher, ein raffinierter Charakter oder ein aufgewecktes Kerlchen ist, alles ist eine Frage der Augenform. Schauen Sie sich um und schauen Sie sich in die Augen.

Ein kleines Monster ist geboren

So einfach geht's. Mit ein paar Glubschaugen, einer geometrischen Form und Armen und Beinen haben Sie sich schon eine erste Figur erstellt.

