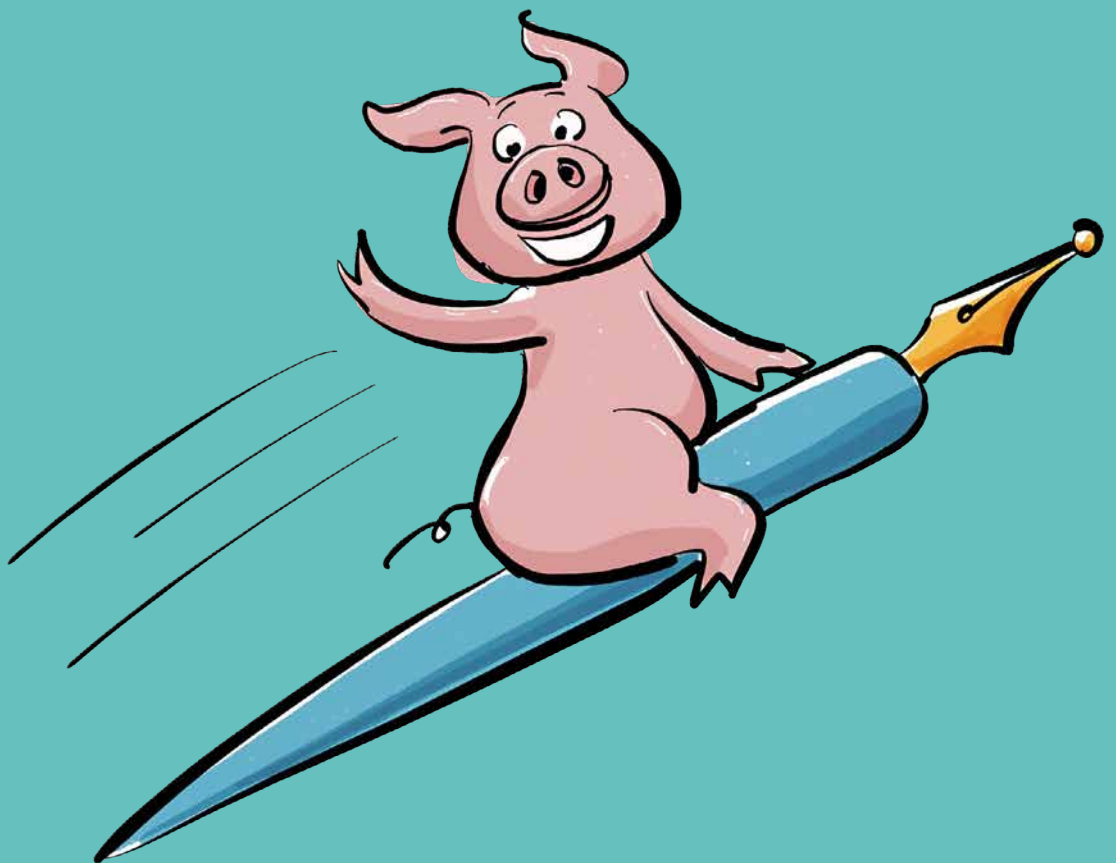


# Inhalt



## 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