

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	8
Kapitel 1: Grundlagen	10
Zeichenwerkzeug und Arbeitsmaterial	10
Was sind Comics?	12
Was bedeutet was?	14
Dieses Buch ist ein Mitmach-Buch	15
Comics zeichnen mit ein paar Strichen	16
Dein erster Comic: Dreieck und Kreis	18
Kapitel 2: Dinge zeichnen	20
Sachen aus Grundformen »bauen«	20
Lücken-Comic	22
Pizza-Party	24
Kapitel 3: Köpfe und Gesichter zeichnen	26
»Kopf-Füßlis« aus einfachen Grundformen	26
Dein zweiter Comic: mit Kopf-Füßlis	28
Einfache Köpfe und Gefühle	30
Augen, Ohren, Nasen, Münder	32
Mehr Emotion zeichnen	33
Haare, Frisuren, ganzer Kopf	34
Dein dritter Comic: mit Köpfen	36
Realistischere Köpfe und Gesichter zeichnen	38

Männlich, weiblich, jung und alt	40
Charaktere zeichnen mit Grundformen	41
Noch mehr Charaktere von hinten	42
Das Kindchenschema	43
Kapitel 4: Körper und ganze Figur	44
Realistische Proportionen	44
Körper in Bewegung	46
Hände	48
Lücken-Comic	52
Eine eigene Comicwelt entwerfen	54
Kapitel 5: Bildaufbau	60
Was soll das Publikum sehen? Kameraeinstellungen ...	60
Orte und Schauplätze	61
Bildausschnitte	64
Geheimnisvolle Schattenfiguren	66
Nähe und Entfernung darstellen	68
Kapitel 6: Wichtige Comic-Elemente	70
Sprechblasenformen	70
Soundwörter	72
Schöne Titel	74
Cover	76

Kapitel 7: Storytelling	78
»Panel-Grammatik«: Was Bilder erzählen	78
Szenen zeichnen	80
Eine Szene ausdehnen	81
Die vier Erzähl-Teile einer Geschichte	82
Das Postkarten-Duell	84
Ein Abenteuer	86
Eigene Alltagserlebnisse	90
Cliffhanger-Alarm	93
Das Ende für eine Geschichte finden	96
Ein Handlungsbogen für erste Ideen	98
Story-Fragen	102
Kapitel 8: Workflow	104
Eine Handlung mit Bildern erzählen	104
Raster selber machen	106
Ein praktischer Arbeitsablauf	107
Eine Frage des Stils	108
Kapitel 9: Platz für deine eigenen Comic-Ideen	109
Schlusswort	116