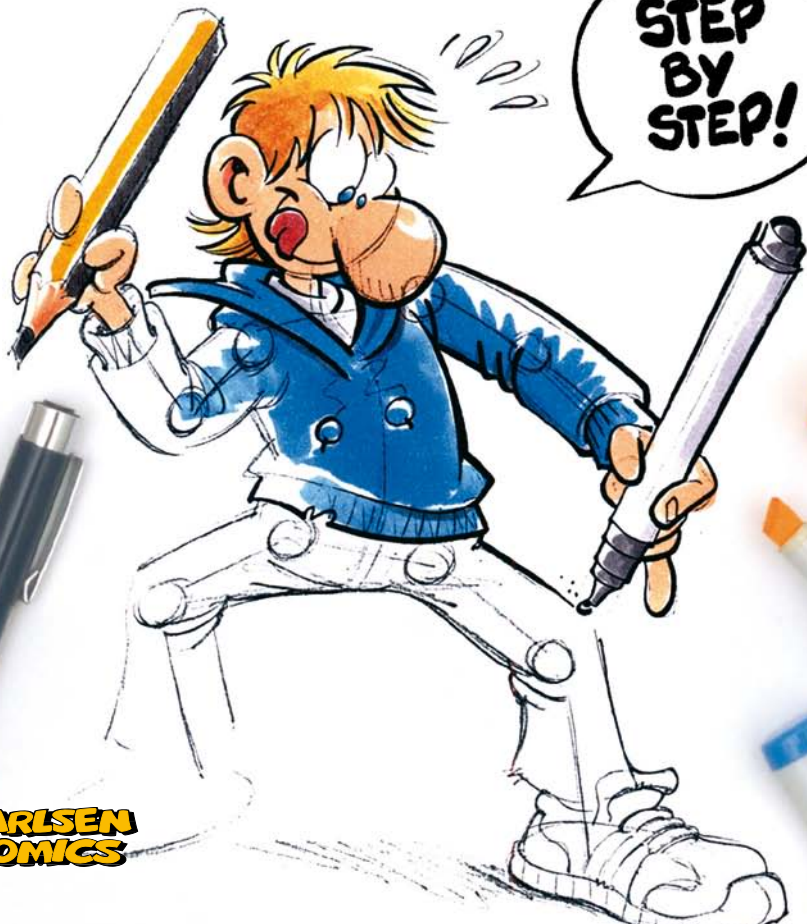


COMIC

FIGUREN ZEICHNEN

KIM

STEP
BY
STEP!



**CARLSEN
COMICS**

Comic Figuren zeichnen von Kim

**Leseprobe
Auszug Seite 3-11**



© Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 2005

ORIGINALAUSGABE

Copyright © Carlsen Verlag GmbH / Kim Schmidt, Hamburg 2005

*Diese Leseprobe darf nur im Internet-Auftritt des
CARLSEN Verlags verwendet werden.*

Vorwort

Buenos Dias und willkommen zu **Kims**
»**Figuren zeichnen – Step by Step!**«!

Comics lesen macht Laune, Comics zeichnen noch viel mehr – das weiß jeder, der es schon mal versucht hat. Das A und O eines guten Comics sind natürlich die Figuren. Ob sprechende Pferde, schwerreiche Enten, fliegende Muskelprotze mit Cape und Strumpfhosen – die Figuren sollten nach Möglichkeit originell sein, witzig, ausdrucksstark und lebendig wirken und einen hohen Wiedererkennungswert besitzen.

Aber wie entsteht eine Comicfigur? Woraus setzt sie sich zusammen? Wie zeichnet man sie aus unterschiedlichen Perspektiven und »in Action«? Welche Tricks gibt es beim Zeichnen einer Hand?

Wie zeichnet man unterschiedliche Typen? Junge Helden, böse Wichter, schöne Mädchen, alte Opas? Kurz: Wie macht man aus einem Strichmännchen eine richtig lebendige Comicfigur?

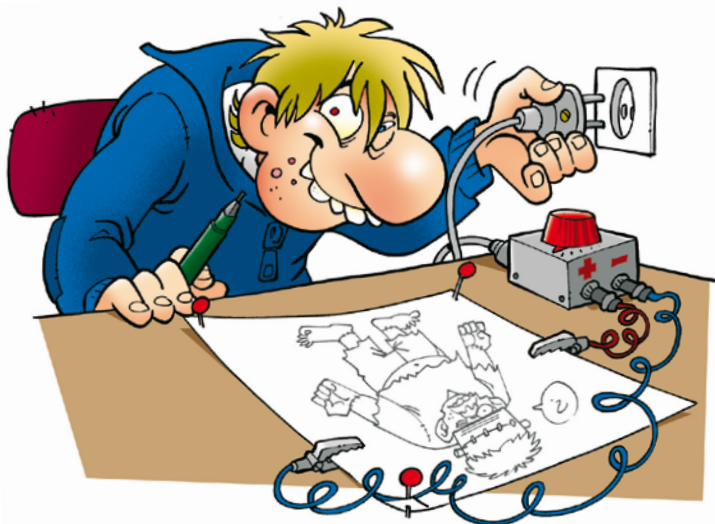
Um diese und viele weitere Fragen soll es in diesem Buch gehen. Die hier aufgezeigten Methoden der klassischen Figurenkonstruktion sind dabei nicht das Nonplusultra, an das man sich bis ins Greisenalter sklavisch zu halten hat – jeder Zeichner wird im Laufe der Zeit seine eigenen Wege und Methoden entwickeln. Sie vermitteln aber ein **Grundverständnis für Figurenaufbau, Proportion und Perspektive**. Basiswissen also, das man als Zeichner draufhaben sollte, um seine Figuren glaubhaft ins Bild setzen zu können.

So. Nun aber alle Mann an die Stifte, Papier gespitzt, noch mal kurz Luft geholt und dann umgeblättert – los geht's!

Viel Vergnügen wünscht

KIM-

P.S.: Solltet ihr mal einen Begriff nicht kennen, schlagt einfach im Stichwortregister auf Seite 128 nach.



HALLO FREUNDE! HEUTE SOLL SICH HIER MAL ALLES UM DAS ANATOMISCHE ZEICHNEN DREHEN.

ALLES REINE
**KÖRPER-
BEHERRSCHUNG!**

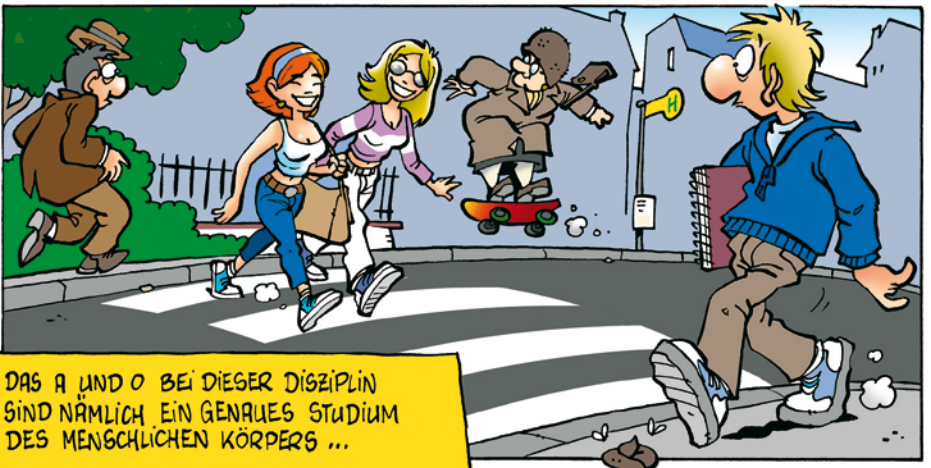
OH!
SCHIND WIR
SCHON AUF
SCHENDUNG?



DAZU BRAUCHEN WIR NATÜRLICH
PAPIER UND ZEICHENSTIFT...



...UND VOR ALLEM UNSERE **AUGEN!**



DAS A UND O BEI DIESER DISZIPLIN
SIND NÄMLICH EIN GENAUES STUDIUM
DES MENSCHLICHEN KÖRPERS ...

... UND STÄNDIGE PRAXIS.



UND STÄNDIGE PRAXIS!



MAN BRAUCHT SICH NUR
UMZUSCHAUEN ...



MODELLE FINDET MAN ÜBERALL!



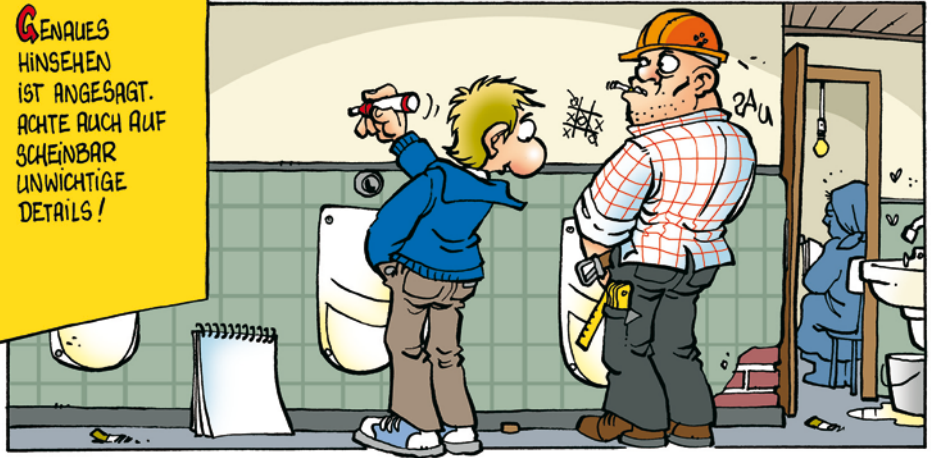
JA! GENAU
SO BLEIBEN!
WUNDERBAR!



Damenmoden



GENAUES
HINSEHEN
IST ANGESAGT.
ACHTE AUCH AUF
SCHEINBAR
UNWICHTIGE
DETAILS!



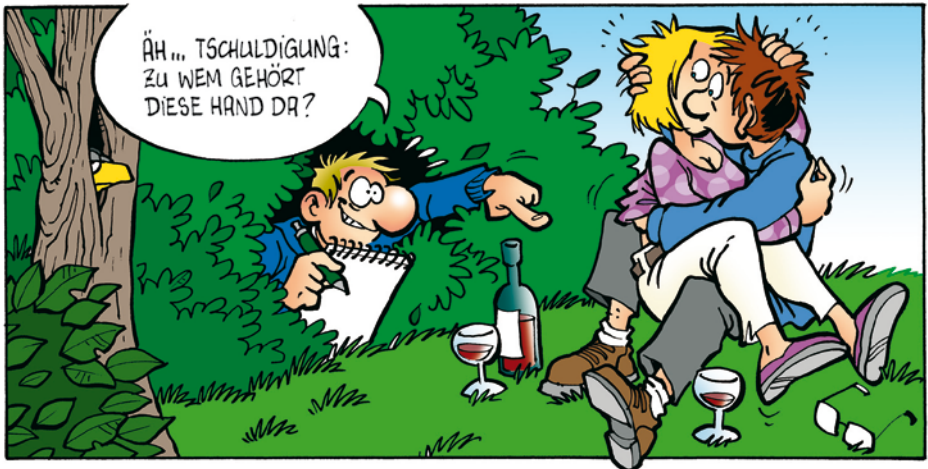
INTERESSANTES
GANGMUSTER!



FASZINIERENDE
GESICHTSÄKNE!



ÄH... TSCHULDIGUNG:
ZU WEM GEHÖRT
DIESE HAND DA?



ZEICHNE MENSCHEN
IM STEHEN...



IM SITZEN...



IM GEHEN...

IM LAUFEN...

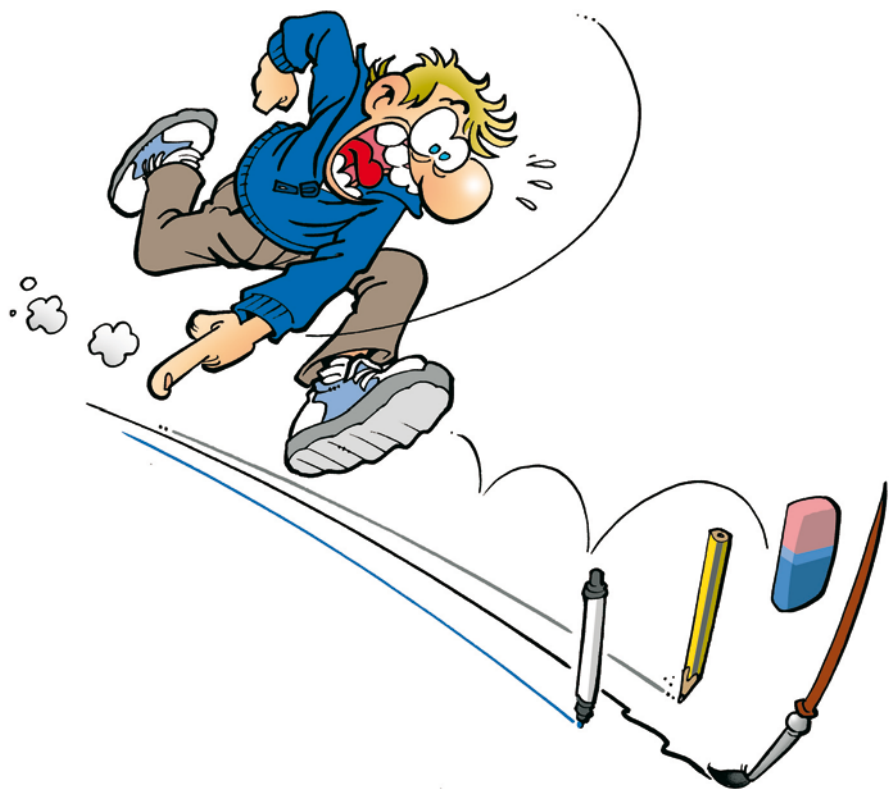
HOP HOP HOP HOP HOP



...UND IM LIEGEN.



**ACHTUNG,
FERTIG, LO...**





Auch im digitalen Zeitalter basiert das Comiczeichnen weiterhin auf der guten alten Handarbeit.

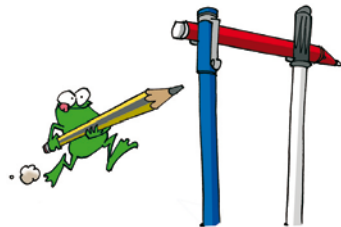
Praktisch: Man kann bereits mit den einfachsten Mitteln die tollsten Comics fabrizieren. Ein paar **Blätter Druckerpapier**, **Bleistift** und **Radiergummi** reichen völlig aus, um loszulegen. Zeichnen ist also eine sehr kostengünstige Beschäftigung.

Okay, es gibt inzwischen teure, ausgeklügelte Bildprogramme, mit denen man am Computer hervorragende Effekte erzielen kann. Aber von alleine kann so ein Programm kein Bild, geschweige denn eine ganze Comicstory hervorbringen – dazu braucht es immer noch die Ideen und Illustrationen des Zeichners. Und die entstehen weiterhin ganz altmodisch auf dem Papier.

Die Frage nach Stiftart, Papiersorte, Computerprogramm usw. ist Geschmacks- und Erfahrungssache und soll hier nicht näher ausgeführt werden. Dazu findet sich ein ausführliches Kapitel im Buch »**Kims Comiczeicherkurs**« (Carlsen Comics).

Die Auswahl der Werkzeuge ist groß: Der eine bevorzugt den **Pinself** als Zeichenwerkzeug, der andere greift lieber zum **Tuschefüller**. Es gibt Zeichner, die arbeiten noch ganz klassisch wie zu Uropas Zeiten mit **Tintenfass** und **Ausziehtusche** auf **dickem Zeichenkarton**. Wieder andere bevorzugen den **groben Bleistiftstrich**, der dann sofort **eingescannt** und erst **am Rechner** weiterbearbeitet wird.

Jeder Zeichner wird durch Ausprobieren und Praxis die für ihn passenden Stifte und Utensilien finden. Einen kleinen Einblick in die unterschiedlichsten Arbeitsmethoden findest du am Ende dieses Buches im Kapitel »Comiczeichnerinterviews«.



STARTERSET

Für den Anfang tun es auf jeden Fall ein Packen **Din-A4-Druckerpapier**, ein paar **Bleistifte** der Stärken **HB** und **B**, ein fester **Radiergummi**, **Anspitzer** und ein paar **Filzer** und **Fineliner** unterschiedlicher Strichstärke. Dazu noch ein **Lineal** oder **Godreieck** – das brauchst du für die Bildränder und es ist auch beim Anlegen perspektivischer Zeichnungen hilfreich. Und schon kannst du loslegen.



Nicht ohne mein Skizzenbuch

Tipp!

Halt, eins hab ich vergessen: Das Skizzenbuch. Zeichner führen zumeist ein Skizzenbuch oder -heft mit sich, in das Ideen, Informationen oder tolle Motive, über die man unterwegs stolpert, »mal eben« ein-

getragen oder skizziert werden können, um sie vor dem Vergessen zu bewahren. Nichts ist schlimmer als eine Superidee, an die man sich dann zu Hause beim besten Willen nicht mehr erinnern kann.

Hier endet die Leseprobe.



**Mehr Leseproben finden Sie auf
www.carlsencomics.de.**

**CARLSEN COMICS NEWS
Aktuelle Infos abonnieren unter
*www.carlsencomics.de***