

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