

**COMICS** und  
**GRAPHIC**  
**NOVELS**  
zeichnen

**DANIEL  
COONEY**

# INHALT

VORWORT

8

1

ERSTE  
SCHRITTE  
Seite 10

Wichtiges Zeichenwerkzeug und Zubehör	12
Computer und Software	18
Ein Model auswählen	20
Profi-Tipps: Luke Arnott:	
Figürliches Zeichnen	22
Eine eigene Referenzbibliothek anlegen	24



Titel der Originalausgabe:

Figure Drawing for Comic Strip Art: The Complete Guide

Text: Daniel Cooney

Copyright © 2012 Quarto Inc.

Quarto Publishing plc

The Old Brewery

6 Blundell Street

London N79BH

Entwicklung, Design und Produktion Quarto Publishing plc

Produktmanagement und Lektorat: Josefine Loimeier

Übersetzung: Julia Paiva Nunes, Barcelona

Umschlaggestaltung: Heike Köhl

Materialangaben und Arbeitsweisen in diesem Buch wurden vom Autor und den Mitarbeitern des Verlags sorgfältig geprüft. Eine Garantie wird jedoch nicht übernommen. Autor und Verlag können für eventuell auftretende Fehler oder Schäden nicht haftbar gemacht werden. Das Werk und die darin gezeigten Modelle sind urheberrechtlich geschützt. Die Vervielfältigung und Verbreitung ist, außer für private, nicht kommerzielle Zwecke, untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Dies gilt insbesondere für die Verbreitung des Werkes durch Fotokopien, Film, Funk und Fernsehen, elektronische Medien und Internet sowie für eine gewerbliche Nutzung der gezeigten Modelle. Bei Verwendung im Unterricht und in Kursen ist auf dieses Buch hinzuweisen.

© der deutschen Ausgabe 2013

frechverlag GmbH, Turbinenstraße 7, 70499 Stuttgart

1. Auflage 2017

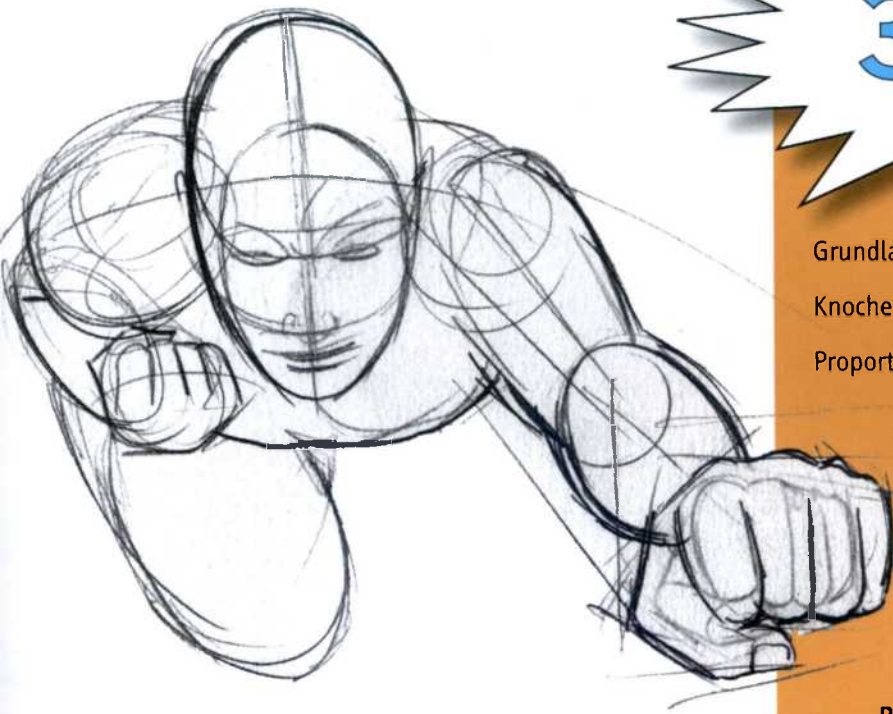
Neuaufgabe von Best.-Nr. 6188

2017-5014

ISBN 978-3-7724-6193-4

Best.-Nr. 6193

Printed in China



# 3 DIE FIGUR ZEICHNEN

Seite 52

Grundlagen des Figurenzeichnens	54
Knochen und Muskeln	56
Proportionen der Figur	58

**Bildstrecke:**

Männerfiguren	60
---------------	----

**Bildstrecke:**

Frauenfiguren	62
---------------	----

Details der weiblichen Figur	64
------------------------------	----

Die Figur in Aktion	66
---------------------	----

<b>Bildstrecke:</b> Actionposen	70
---------------------------------	----

Figuren perspektivisch darstellen	74
-----------------------------------	----

<b>Bildstrecke:</b> Perspektivische Verkürzung	76
--	----

Der Torso im Detail	80
---------------------	----

<b>Bildstrecke:</b> Bewegungen des Oberkörpers	82
--	----

Die Gliedmaßen im Detail	84
--------------------------	----

<b>Bildstrecke:</b> Bewegung der Gliedmaßen	86
---	----

Füße im Detail	88
----------------	----

Hände im Detail	90
-----------------	----

<b>Bildstrecke:</b> Hände	93
---------------------------	----

# 2 KOPF UND GESICHTSZÜGE

Seite 26

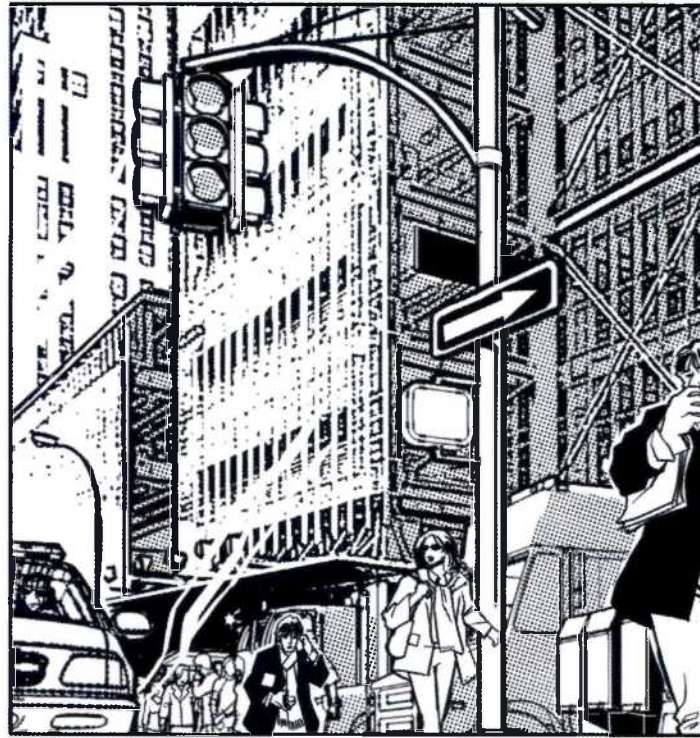
Den Kopf konstruieren	28
Augen und Augenbrauen im Detail	34
Ohren im Detail	36
Nasen im Detail	38
Mund und Kinn im Detail	40
Gesichtsausdrücke	42
Haare und Bart	46
Jung und Alt	48



# 4

## DIE KLEIDUNG ZEICHNEN Seite 94

Faltenwurf	96
Eine Männerfigur anziehen	102
Eine Frauenfigur anziehen	108
Profi-Tipps: <b>Chris Marrinan:</b>	
Eine Actionfigur anziehen	116



# 5

## HINTERGRÜNDE Seite 118

Requisiten und Details	120
Hintergründe vereinfachen	122
Einen Hintergrund nach Skript anfertigen	124
Kontext herstellen	128
Vordergrund, mittlere Bildebene und Hintergrund	130
Einstellungsgrößen und Kamerawinkel	134
Mit Perspektive spielen	138
Einen Hintergrund gestalten	140
Profi-Tipps: <b>Mark Simmons:</b>	
Schnelle und nicht so schnelle Hintergründe	142



## 6 FIGUR UND PANEL Seite 146

Grundprinzipien des Panels	148
Figuren und Sprechblasen	152
Komposition	156
Raum und negativer Raum	160
Die Handlung Panel für Panel einrahmen	162
Profi-Tipps: <b>Amin Amat:</b>	
Das Layout einer Comicseite	166



## 7 GRAPHIC NOVEL: DIE FERTIGEN SEITEN Seite 168

Das fertige Werk an den Mann bringen	184
GLOSSAR	186
REGISTER	188
BILDRECHTE UND DANK	192