



DIE BUNTE WELT DER

VON DER

IDEE

BIS ZUM COMIC

Wie entstehen eigentlich die Comics mit den PRIMAX-Freunden?

Auf diesen Seiten erfahrt ihr es. Und wir zeigen euch, wie ihr mit der PRIMAX-Zeichenschule selbst Bilder mit Sam, Tina und den anderen gestalten könnt.



1 EINE IDEE SUCHEN

Zuerst denkt sich der Zeichner eine **Geschichte** aus, die im Comic erzählt werden soll. In unserem Beispiel kämpfen die Unbesiegbaren wieder einmal gegen Lord Chaos. Auch der Titel des Comics wird schon festgelegt: „Selten so gelacht“.

DIE GESCHICHTE GENAU FESTLEGEN

Was genau geschieht in der Geschichte? Wie beginnt das Abenteuer? Wann wird es spannend oder lustig? Was passiert am Ende? Jetzt geht es am **Computer** weiter.

In einem Zeichenprogramm wird mit einem Computerstift alles aufgeschrieben und erst einmal ungefähr gezeichnet: im **Storyboard**, einer Art Drehbuch oder Ablaufplan mit Bildern. Die grob gezeichneten Bilder heißen in der Fachsprache Scribbles.

2

DIE ERSTEN COMICS

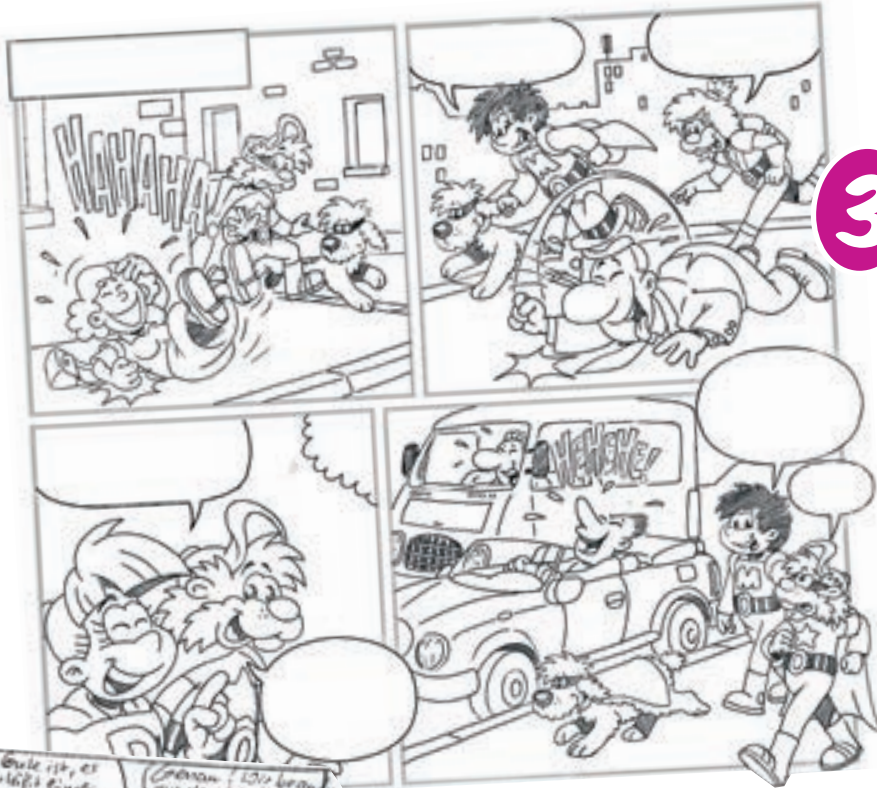
Schon vor mehr als 30.000 Jahren malten Menschen Tierbilder auf Felswände. Doch das waren noch keine Comics. Etwas Ähnliches wie Bildergeschichten findet sich in der Höhle von Lascaux in Frankreich: Die Reihe der Stierbilder ist mindestens 17.000 Jahre alt. Später bemalten auch die alten Ägypter ihre Pyramidenwände, Griechen ihre Vasen und Römer zum Beispiel Säulen mit Szenen aus der damaligen Zeit.

Gezeichnete Geschichten und Bilder mit Sprechblasen erschienen erstmals vor 125 Jahren: Am 17. Mai 1890 wurde in den USA mit großem Erfolg ein Heft mit dem Titel „Comic Cut“ verkauft. Sieben Jahre später gab es in New York den ersten Comic in einer Zeitung: In „Yellow Kid“ (auf Deutsch: gelbes Kind) hat der Held Schlappohren, trägt ein gelbes Gewand und erlebt Abenteuer in den Armenvierteln der amerikanischen Großstadt.



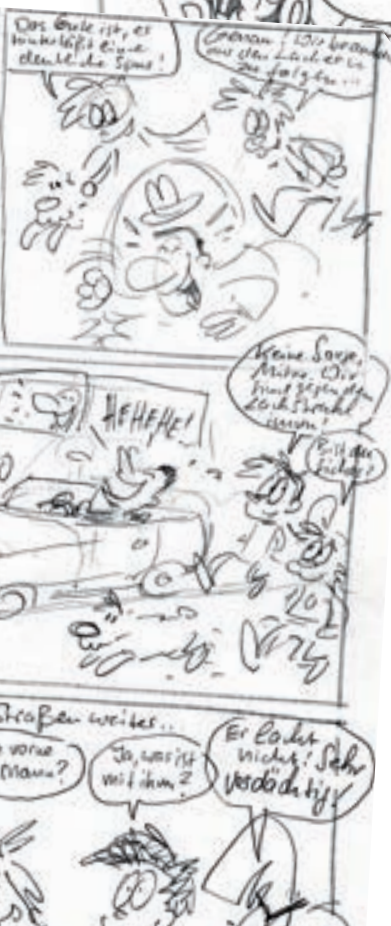


PRIMAX-FREUNDE



3 FEIN ZEICHNEN

Jetzt beginnt die Feinarbeit! Was auf den Scribbles bisher nur grob zu erkennen ist, wird nun ganz genau gezeichnet. Ob Haare, Gesicht oder Kleidung unserer PRIMAX-Freunde, aber auch die Umgebung, in der sie ihr Abenteuer erleben: All das ist in der **Reinzeichnung** bis ins kleinste Detail zu sehen.



4 TUSCHEN AM COMPUTER

Nun wird das Bild in ein anderes Zeichenprogramm geladen. Es bleibt auf dem Bildschirm im Hintergrund zu sehen. Mit einem Computerstift bekommen die Figuren jetzt kräftige Umrisslinien. Auch der Gesichtsausdruck und die Bewegungen der Figuren werden dabei noch verbessert. Diese Arbeit nennen Fachleute **Tuschen**. Warum? Früher wurden die Umrisse von Figuren tatsächlich mit echter Tusche, also schwarzer Farbe, und auf Papier aufgetragen.





5 MIT FARBE GESTALTEN

Bisher ist der Comic nur schwarz-weiß, doch das ändert sich jetzt! Mit einem anderen Computerprogramm werden die Bilder **eingefärbt**: So werden zum Beispiel Pennys Haare blond und Marcs Heldenkostüm wird blau-rot. Das Programm macht es auch möglich, dass der Hintergrund eines Bildes einen Farbverlauf bekommt. Das heißt: Die Farben gehen ineinander über, zum Beispiel von Gelb nach Rot oder Grün.



DIE FIGUREN SPRECHEN LASSEN

6

Zu Comics gehören nicht nur Bilder, sondern auch Wörter und Töne. Ob Penny spricht, Tina denkt oder Sam wufft: Der passende **Text** muss in die **Sprech- und Denkblasen** oder mitten ins Bild hineingeschrieben werden. Dann ist der Comic fertig. Halt! Das war ja nur eine Seite. Erst kommen noch sieben weitere Seiten und das Comicbild auf der Titelseite dazu. Bald ist auch das geschafft – und ihr könnt euch auf einen neuen PRIMAX-Comic freuen!



ALS ES NOCH KEINE COMPUTER GAB ...

... sah die Arbeit von Comic-Zeichnern ganz anders aus! Sie benutzten Pinsel und Farben, um ihre Bildergeschichten bunt zu gestalten. Auch die Texte in Sprech- und Denkblasen wurden mit der Hand in den Comic hineingeschrieben.

