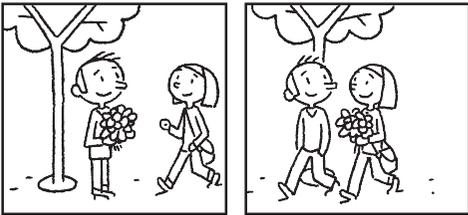


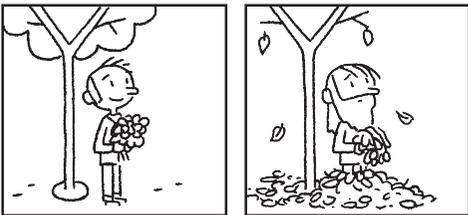
Mini-Comic-Schule

EIN COMIC ERZÄHLT EINE GESCHICHTE IN MEHREREN BILDERN. DAS SPANNENDE DARAN IST, DASS ZWISCHEN DEN BILDERN ZEIT VERGEHT.

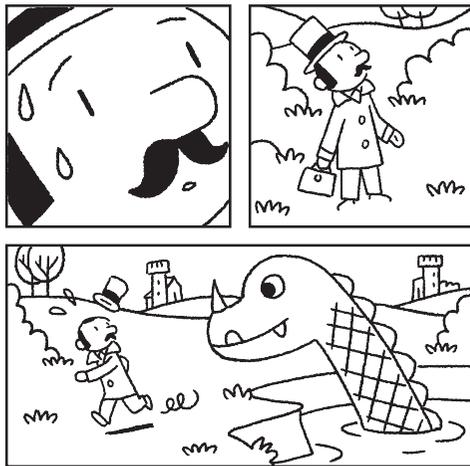
MAL WENIGER:



MAL MEHR:



MIT UNTERSCHIEDLICHEN BILDAUSSCHNITTEN GIBST DU VERSCHIEDENE INFORMATIONEN PREIS. DU KANNST DAMIT DEN BLICK AUF DAS LENKEN, WAS GERADE AM WICHTIGSTEN IST. AUSSERDEM WIRD DEIN COMIC DADURCH LEBENDIGER.

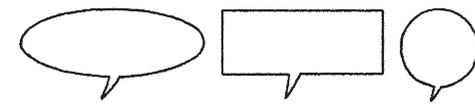


HIER EIN BEISPIEL, WIE DAS UNGEFÄHR AUSSEHEN KÖNNTE.



ABER JETZT BIS DU DRAN. VIEL SPASS BEIM AUSDENKEN VON FIGUREN UND GESCHICHTEN.

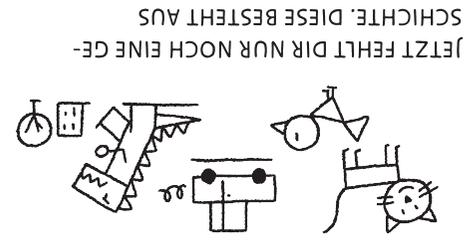
DU KANNST DEINEN COMIC NATÜRLICH GANZ OHNE WORTE ERZÄHLEN. ABER MEIST WERDEN TEXTE VERWENDET. DIESE STEHEN, IN DER REGEL, IN SPECHBLASEN, WELCHE GANZ UNTERSCHIEDLICHE FORMEN HABEN KÖNNEN.



WENN SICH DIE LAUTSTÄRKE ÄNDERT, ÄNDERT SICH HÄUFIG AUCH DIE SPRECHBLASE. SIE KANN DANN SOGAR ZU EINER GEDANKENBLASE WERDEN.



AUS DEN GEOMETRISCHEN FORMEN LÄSST SICH ALLES MÖGLICHE ZEICHNEN.



ANFANG.....MITTELTEIL.....SCHLUSS

AM ANFANG STELLST DU DIE HAUPTFIGUR VOR UND ZEIGST, WO DIE GESCHICHTE IM MITTELTEIL PASSIERT DANN ETWAS.

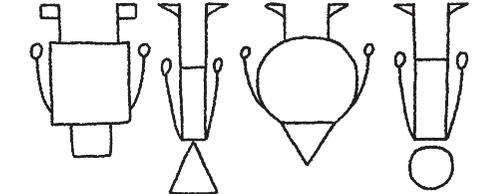
DIE HAUPTFIGUR BEKOMMT EIN PROBLEM. AM SCHLUSS WIRD DAS PROBLEM GELÖST UND DIE HAUPTFIGUR IST ZUFRIEDEN - ODER AUCH NICHT.

ACHTE IMMER DARAUF, DASS DIE SPRECHBLASEN SO ANGEORDNET SIND, DASS MAN SIE IN DER RICHTIGEN REIHENFOLGE LESEN KANN!

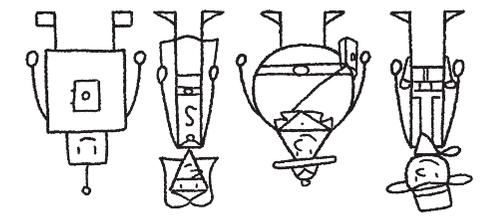


UM EINE GESCHICHTE ZU ERZÄHLEN, BRAUCHST DU EINE HAUPTFIGUR. VERSUCHE DEINE FIGUR KENNENZULERNEN. FRAGE SIE, WAS SIE KANN? WAS SIE MAG? WAS SIE DOOF FINDET? DU KANNST DEINE FIGUREN SO EINFACH WIE MÖGLICH ZEICHNEN. WICHTIG IST, DASS MAN SIE AUF JEDEM BILD WIEDERERKENNT.

VERSUCHE DEINE FIGUREN AUS EINFACHEN GEOMETRISCHEN FORMEN ZUSAMMENZUSETZEN.

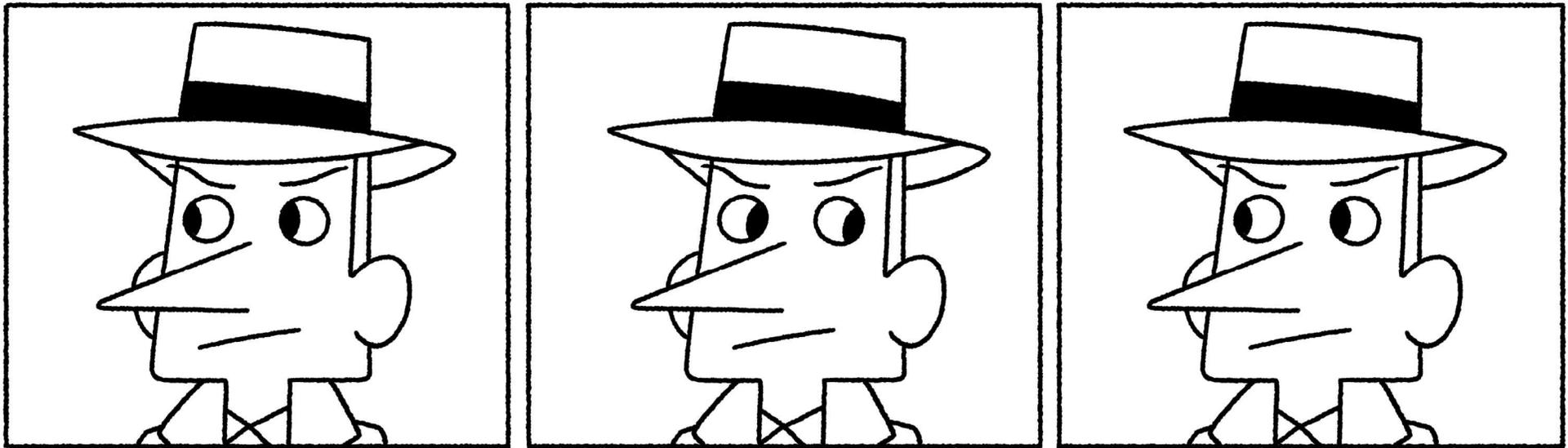


MIT KLEINEN DETAILS WERDEN AUS DEN EINFACHEN FIGUREN RICHTIGE „HELDEN“

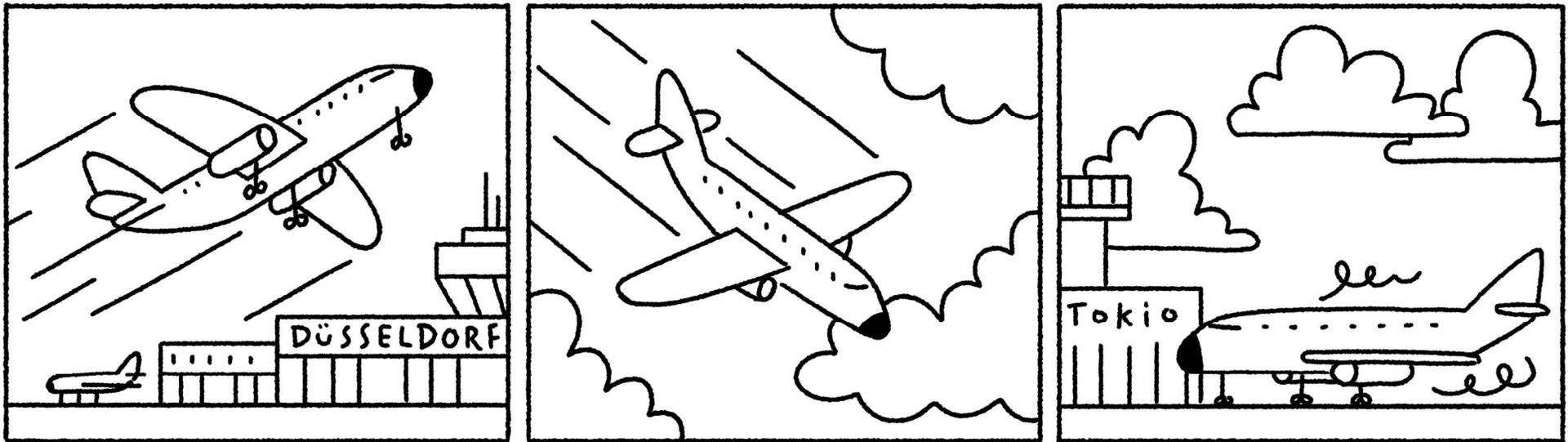




Hier ist ein Bildstreifen, in dem wenig Zeit vergeht.



Hier ist ein Bildstreifen, in dem viel Zeit vergeht.



Zeichne selber einen Bildstreifen, in dem wenig Zeit vergeht.



Zeichne selber einen Bildstreifen, in dem viel Zeit vergeht.

