

Perspektivisches Comic Motiv Digital

In diesem Beitrag möchte ich anhand eines Beispiels die digitale Aufbereitung einer Bleistiftskizze erläutern.

In diesem Beitrag möchte ich anhand eines Beispiels die digitale Aufbereitung einer Bleistiftskizze erläutern. Wie immer gilt: Mehrere Wege führen nach Rom.

Perspektivskizze

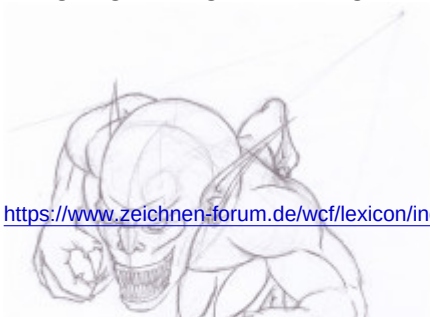
Zunächst denke ich mir eine Perspektive aus. In diesem Fall soll das Motiv eine dramatische Pose bekommen. Eine starke perspektivische Vergrößerung wird durch einen nahe liegenden Fluchtpunkt erreicht. Ein gutes Beispiel ist dabei die Hand. Die linke Hand der Kreatur (Unten Rechts im Bild) wirkt größer als die rechte Hand des Monsters (weiter oben Links). Das kommt daher, dass die Kreatur ihren rechten Arm nach hinten schwingt und die Hand außerdem weiter unten liegt als die des linken Armes, der nach oben schwingt. Die Striche im Gesicht werden als Medialinie oder Mittellinie bezeichnet. Die waagerechte Linie dient als Hilfslinie für die Position der Augen.



Ausarbeiten der Skizze

Da diese Skizze zum "Inken" noch zu grob ist, müssen wir diese natürlich vorher noch etwas ausarbeiten. Bei diesem Schritt füge ich detaillierte Konturen ein, lege die endgültigen Formen fest und arbeite die Details aus. Diese Skizze scanne ich anschließend ein um das Bild digital weiter verarbeiten zu können. Hier empfiehlt es sich die alten Hilfslinien entweder weg zu radieren oder die neuen Konturen deutlich stärker auszuzeichnen. Inken

Als Inken wird der Vorgang bezeichnet eine Bleistiftskizze mit schwarzer Tinte/Tusche nachzuziehen und so die Endgültige Zeichnung zum colorieren zu erhalten. Dafür werden entweder eine Tuschefeder oder spezielle Fineliner verwendet. Heutzutage wird dieser Vorgang oft digital erledigt. Was ich in diesem Artikel auch tun werde.



Pinzel zum Inken

Eigentlich spricht nichts dagegen zum Inken einen "normalen" Rundpinzel zu benutzen. Dann sollte aber zumindest die Druckererkennung aktiviert sein. Einige digitale Inker schwören auf Bitmap Pinzel, die eine gewisse Struktur haben um den Inks ein natürliches Aussehen von leicht verlaufener Tusche zu verleihen. In diesem Beispiel werde ich das etwas anders machen.

Die meisten Einstellungen, die ich hier treffe werden sich problemlos auf alle gängigen Bildbearbeitungsprogramme abbilden lassen. Ich zeige das ganze hier an dem Programm Affinity Photo für iPad. Ich verwende für das iPad Pro den Apple Pencil. Andere Programme mit anderen Stiften können ggf. andere Resultate erzielen. Da müsst ihr dann ggf. etwas mit den Einstellungen experimentieren.

Die wesentlichen Punkte sind eigentlich:

Allgemein

- Größe - Der Wert richtet sich in erster Linie danach wie dick die Konturen sein sollen. Welche Bildgröße bearbeitet wird und wie stark die Druck-Dynamik ist. Für ein eingescanntes DIN A4 Blatt mit 600 DPI habe ich eine Größe von 15 px benutzt.
- Härte - Für Inks sollte der Wert 100% betragen, da die Konturen sonst zu weich wirken.
- Fluss - Auch dieser Wert sollte auf 100% eingestellt sein, da wir direkt beim ersten Farbauftrag 100% Deckkraft wollen.
- Abstände - Dieser Wert sollte ebenfalls auf 100% stehen, weil wir sonst Lücken zwischen unseren Konturen hätten, die wir definitiv nicht wollen.
- Rotation - Dieser Wert hängt in Kombination mit dem Wert "Form" davon ab, ob wir Links- oder Rechtshänder sind. Rechtshänder sollten den Wert auf ca. 40% stellen. Linkshänder auf ca. 10%. Mehr dazu wird bei "Form" erklärt.
- Form - Dieser Wert legt die Rundheit des Pinsels fest. Diesen Wert stelle ich auf ca. 85% ein wodurch eine Ellipse entsteht. Nun wird auch der Wert "Rotation" klar. Denn je nachdem ob man Links- oder Rechtshänder ist, wird der Pinzel anders geschwungen. Dieser Wert ist also auf die Form abgestimmt.

Dynamik

- Größe - Der eigentlich wichtigste Wert von allen. Ohne eine Dynamik durch Druck bei dem Wert "Größe" würde der "Pinzelstrich" immer gleich sein. Dadurch wäre der typische Comic Look nur mit sehr viel Mühe und häufigem Verstellen der Pinselgröße zu erreichen. Ist diese Funktion aktiviert, wird der Pinzel bei steigendem Druck größer. So kann hervorragend der typische Tusche Look von Comics erzeugt werden.

Inks setzen

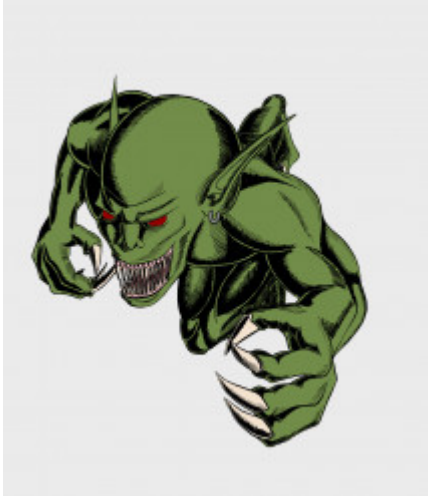
Als erstes erstelle ich eine eigene Ebene für die Inks. Mit dem neuen Pinzel ziehe ich dann die Konturen nach, wobei ich die Pinselstriche an innen liegenden Punkten mit wenig Druck beginne, den Druck stetig steigere und sie dann mit weniger Druck auslaufen lasse.

Bei den Schatten schraffiere ich die Bereiche teilweise oder male sie Bereichsweise ganz aus.



Colorieren

Beim Colorieren lege ich zunächst für jede Farbe eine eigene Ebene an und benenne diese entsprechend. Dann male ich die Flächen mit einem normalen [Pinzel](#) aus.



Schatten / Akzente

In diesem Beispiel habe ich die Farbe nochmal angepasst, da ich doch eher etwas dämonisches schaffen wollte. In grün sah mir die Figur zu sehr nach Goblin aus. Anschließend lege ich eine neue Ebene an, fülle diese mit einem dunklem Blau mit geringer Sättigung und stelle den Modus aus "Overlay" bzw. "Ineinanderkopieren". Um Schatten zu setzen male ich nun mit einem weichen [Pinzel](#) mit weißer Farbe und weniger Fluss oder Deckkraft an den entsprechenden Stellen, wo weniger Licht fällt. Durch den Ebenenmodus wird dies nun miteinander verrechnet und die Stellen werden dunkler ohne die Farbe zu verfälschen. Möchte ich Akzente setzen male ich mit schwarz und die Stellen werden heller. Zum Schluss füge ich noch ein paar Details hinzu.

