

>>> **Comics zeichnen mit freier Software**  
>>> **Am Beispiel des Projektes mateamt**

Name: Amedeo Molnár - nek0@nek0.eu

Date: September 8, 2022

## >>> Gliederung

### 1. Anforderungen an die Technik

### 2. Anforderungen an den Comic

Story

Worldbuilding

Design und Gestaltung



## >>> Hardware

- \* Viel RAM

## >>> Hardware

- \* Viel RAM
- \* Gute CPU

## >>> Hardware

- \* Viel RAM
- \* Gute CPU
- \* Dedizierte GPU von Vorteil

## >>> Betriebssystem

GNU/Linux mit grafischer Oberfläche und aktuellen Treibern

## >>> Peripherie



## >>> **Peripherie**

- \* Kompatibler Scanner  
(<http://www.sane-project.org/sane-supported-devices.html>)

## >>> Peripherie

- \* Kompatibler Scanner  
(<http://www.sane-project.org/sane-supported-devices.html>)
- \* Kompatibler Farb-Laser/LED-Drucker  
(<https://www.openprinting.org/drivers>)

## >>> Peripherie

- \* Kompatibler Scanner  
(<http://www.sane-project.org/sane-supported-devices.html>)
- \* Kompatibler Farb-Laser/LED-Drucker  
(<https://www.openprinting.org/drivers>)
- \* Kompatibles Zeichen-Tablet/Monitor
  - \* Wacom hat in aller Regel guten Linux-Support
  - \* Alternative Hersteller sind vom DIGIMend-Projekt gelistet

## >>> Story

Bevor mit dem Zeichnen überhaupt angefangen werden kann, sollte eine Rahmenhandlung stehen.

## >>> Story

Bevor mit dem Zeichnen überhaupt angefangen werden kann, sollte eine Rahmenhandlung stehen.

Sechs essentielle Fragen:

## >>> Story

Bevor mit dem Zeichnen überhaupt angefangen werden kann, sollte eine Rahmenhandlung stehen.

Sechs essentielle Fragen:

- \* Um wen geht es?

## >>> Story

Bevor mit dem Zeichnen überhaupt angefangen werden kann, sollte eine Rahmenhandlung stehen.

Sechs essentielle Fragen:

- \* Um wen geht es?
- \* Was wollen die Charaktere?

## >>> Story

Bevor mit dem Zeichnen überhaupt angefangen werden kann, sollte eine Rahmenhandlung stehen.

### Sechs essentielle Fragen:

- \* Um wen geht es?
- \* Was wollen die Charaktere?
- \* Warum können sie es nicht erreichen?



## >>> Story

Bevor mit dem Zeichnen überhaupt angefangen werden kann, sollte eine Rahmenhandlung stehen.

### Sechs essentielle Fragen:

- \* Um wen geht es?
- \* Was wollen die Charaktere?
- \* Warum können sie es nicht erreichen?
- \* Was machen sie deswegen?

## >>> Story

Bevor mit dem Zeichnen überhaupt angefangen werden kann, sollte eine Rahmenhandlung stehen.

### Sechs essentielle Fragen:

- \* Um wen geht es?
- \* Was wollen die Charaktere?
- \* Warum können sie es nicht erreichen?
- \* Was machen sie deswegen?
- \* Wieso gelingt das nicht?

## >>> Story

Bevor mit dem Zeichnen überhaupt angefangen werden kann, sollte eine Rahmenhandlung stehen.

### Sechs essentielle Fragen:

- \* Um wen geht es?
- \* Was wollen die Charaktere?
- \* Warum können sie es nicht erreichen?
- \* Was machen sie deswegen?
- \* Wieso gelingt das nicht?
- \* Wie geht alles aus?

Quelle: [https://www.youtube.com/watch?v=F7i3w6XW\\_2Q](https://www.youtube.com/watch?v=F7i3w6XW_2Q)

## >>> Worldbuilding

Beschreibung einer mindestens unter oberflächlichen Betrachtung konsistenten Welt, in welcher die Handlung stattfinden soll.

# >>> Unterstützende Software

## >>> Unterstützende Software

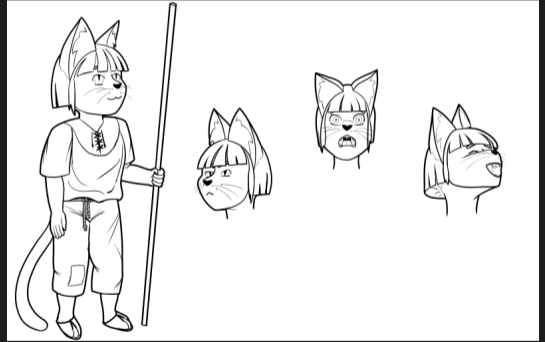
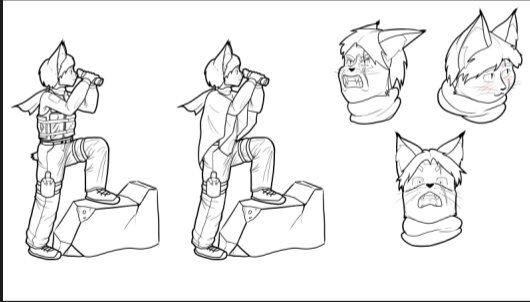
- \* Manuskript

## >>> Unterstützende Software

- \* Manuskript
- \* Zettlr
- \* vimwiki

## >>> Character Design

Visuelle Gestaltung der Charaktere unter Berücksichtigung ihrer Rolle und Status in der Story und der Welt, in der Sie leben.





## >>> World Design

Visuelle Gestaltung der Welt und der in ihr vorkommenden Elemente



## >>> World Design

Visuelle Gestaltung der Welt und der in ihr vorkommenden Elemente

- \* Geographie
- \* Landschaft
- \* Pflanzen
- \* Tiere
- \* Fahrzeuge
- \* Kleidung
- \* Alltagsgegenstände
- \* ...



## >>> **Der Comic selbst**

Das Zeichnen des Comics gliedert sich in der Regel in bestimmte Schritte

## >>> Der Comic selbst

Das Zeichnen des Comics gliedert sich in der Regel in bestimmte Schritte

### Storyboards



## >>> Der Comic selbst

Das Zeichnen des Comics gliedert sich in der Regel in bestimmte Schritte

### Storyboards



### Layouts



## >>> Der Comic selbst

Das Zeichnen des Comics gliedert sich in der Regel in bestimmte Schritte

### Storyboards



### Layouts



### Reinzeichnung



# >>> Unterstützende Software

## >>> Unterstützende Software

- \* Krita



## >>> Unterstützende Software

- \* Krita
- \* Inkscape