

Liest man Artikel der letzten Jahre über die Verwendbarkeit von Computern zur Produktion von Comics, so wird die fast nicht nachvollziehbare Geschwindigkeit der technischen Entwicklung erahnbar. Noch 1988 beschreibt KNIGGE in *Moxxito 5*⁶⁰⁰, daß es z.B. mit den damals üblichen Matrixdruckern einfach nicht möglich sei, „mit der Eleganz eines Pinselstrichs vergleichbare Rundungen“ zu erzielen. Heute, 12 Jahre später, verwenden bereits Kinder Hard- und Software, mit deren Hilfe gespeicherte, hochkomplexe Darstellungen großer Präzision in Sekundenschnelle präsentiert und anschließend farbig in hoher Auflösung ausgedruckt werden können. Veränderungen von Linienarten, Texturen, Strukturen oder Farben, beliebige Variationen von Form, Größe, Lage oder Helligkeit von Flächen, Schriften, Symbolen und komplexen Bildern erschließen eine nicht mehr zu überschauende Variationsvielfalt. Die Sicherung von Zeichnungsteilen in unterschiedlichen Ebenen macht es möglich, einzelne Elemente in getrennten, Folien vergleichbaren Schichten übereinanderzulegen, zu verschieben oder in der Reihenfolge zu ändern.

3D-Software macht im Zusammenhang mit leistungsfähiger Hardware Körperlichkeits- und Raumdarstellungen möglich, die bisher nicht vorstellbar waren. Objekte jeder Art, von hochkomplexen technischen Gebilden über amorphe Mensch- und Tiergestalten bis hin zu frei erfundenem Abstraktem, können in Echtzeit durch reine Mausbewegungen verschoben, verkleinert oder vergrößert, gedreht, gespiegelt, gekippt oder vervielfacht werden. Einmal konstruierte Objekte lassen sich von allen Seiten betrachten, abbilden, verändern oder mit Schatten versehen. Mit Animationsprogrammen entstehen daraus gar Filmsequenzen, die zusätzlich vertont werden können.

Digitale Kameras, die Einzelbilder auf unmittelbarem Wege auf Computern sichtbar und bearbeitbar machen, werden beinahe täglich billiger und leistungsfähiger. Videoaufnahmen konnten bisher bei Einsatz analoger Kameras nur über aufwendige Schritte in Einzelbilder zerlegt, bearbeitet und in neuen Bildfolgen wieder eingesetzt werden. Digitale Kombinationsgeräte ersparen den umständlichen Weg über entsprechende Hard- und Software, machen inzwischen sogar die Wahl zwischen Einzelbildern und Filmsequenzen im gleichen Gerät möglich. Die Anschaffung einer entsprechenden digitalen Videokamera ist sehr empfehlenswert.

Drucker, Scanner, Digitalkameras und Videogeräte sind inzwischen so billig und leistungsfähig geworden, daß Schülerarbeiten ausgewählter Qualität elektronisch verarbeitet

⁶⁰⁰ *Moxxito 5* (1988): 4.