

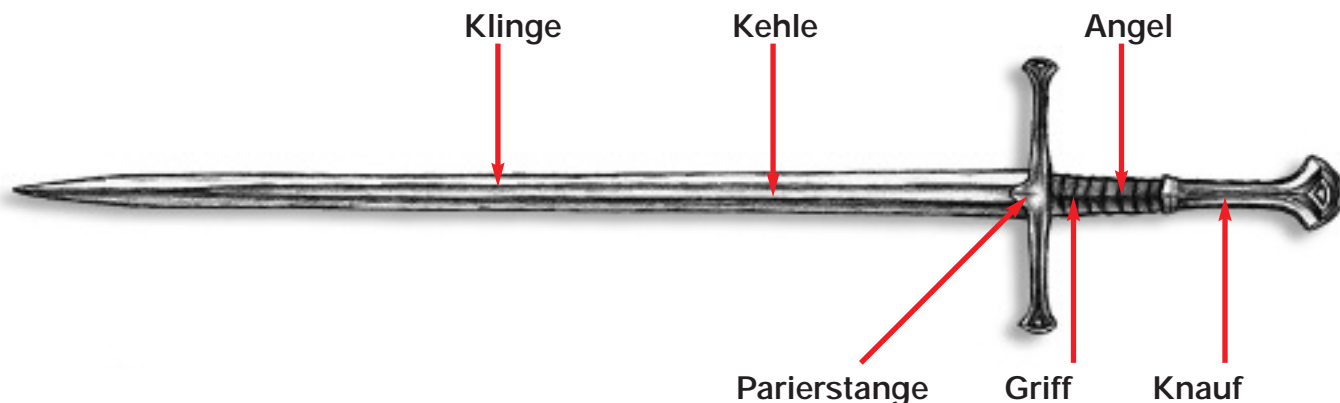
HERR^{DER} DER KLINGE

Hallo und willkommen zu meinem ersten kleinen Tutorial. Ich werde hier einige Schritte und Informationen zum Thema Schwerter zeichnen preisgeben, die euch hoffentlich helfen werden bessere und vor allem realistischere Schwerter zu erschaffen.

Dieses Tutorial richtet sich eher an Anfänger als an fortgeschrittene Zeichner.

Ich möchte hier auf den Aufbau und die einzelnen Teile eines Schwertes eingehen, euch zeigen wie man ein realistisches Schwert in vier einfachen Schritten zeichnet, verschiedene Schwerttypen und deren Funktion erklären und zum Schluss einige Beispiele geben, wie man es besser nicht machen sollte.

1. Der Aufbau des Schwertes



Die Klinge:

Sie ist der wichtigste Teil der Waffe, weshalb ihr der Klinge besondere Aufmerksamkeit schenken solltet. Sie ist am Aussagekräftigsten in Bezug auf den Verwendungszweck des Schwertes. Überlegt euch also, ob euer Schwert eher dem Schlagen, Hacken, schneiden, Stechen oder Bohren dient und gestaltet die Klinge entsprechend.

Die Kehle:

Die Vertiefung in der Klinge, die oft fälschlicherweise als "Blutrinne" bezeichnet wird, dient einzig und allein dem Zweck die Klinge leichter zu machen. Bei einigen Schwertern sind es statt Vertiefungen sogar ganze Löcher, die dem Schwert ein eher futuristisches Design verleihen.

Die Angel:

Angel und Klinge sind in einem Stück geschmiedet, was dem Griff die nötige Widerstandsfähigkeit verleiht. Die Angel ist am Ende der Klinge meist ca. 2 cm breit und verjüngt sich zum Ende hin.

Die Parierstange:

Sie dient (wie der Name schon sagt) dem Blocken gegnerischer Angriffe und schützt die Hand vor Verletzungen. Man kann der Parierstange auch je nach Gestaltung noch zusätzliche Funktionen zuweisen, wie dem Festhalten des gegnerischen Schwertes oder der Entwaffnung des Gegners.

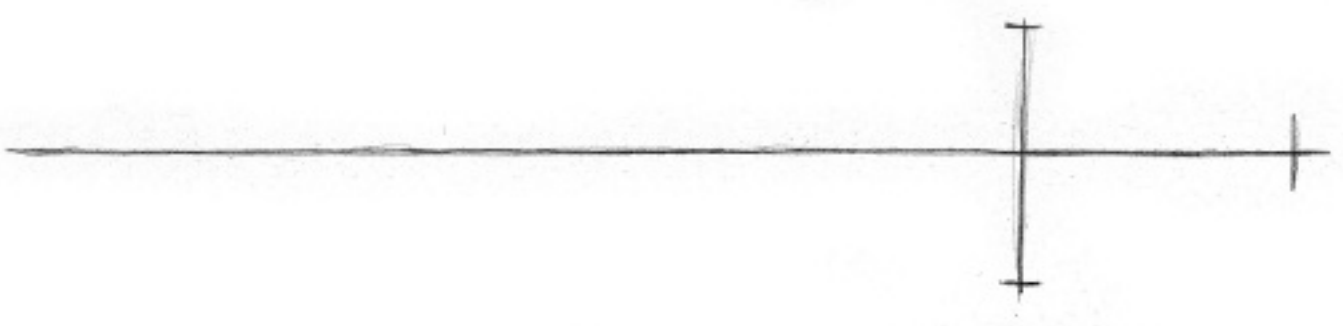
Der Griff:

Er besteht aus Holz, Horn, Metall oder anderen Materialien und wird wie eine Hülle über die Angel geschoben. Zur besseren Griffsicherheit ist er meist mit Leder (bei Katanas sogar zusätzlich mit Rochenhaut) umwickelt.

Der Knauf:

Er wird zum Schluss mit der Angel vernietet und schließt somit das Schwert ab. In den meisten Fällen sind hier Wappen oder Gravuren zu finden. Er sollte schwer genug sein, um das Schwert auszubalancieren. Auch der Knauf kann gegen den Feind zum Einsatz gebracht werden. Meist schon beim Ziehen des Schwertes, wobei er in das Gesicht oder die Brust des Gegners gerammt wird. Im Kampf kann man ihn als effektive Waffe gebrauchen, um aus der Bewegung heraus kräftige Schläge auszuteilen.

2. Schwerter zeichnen

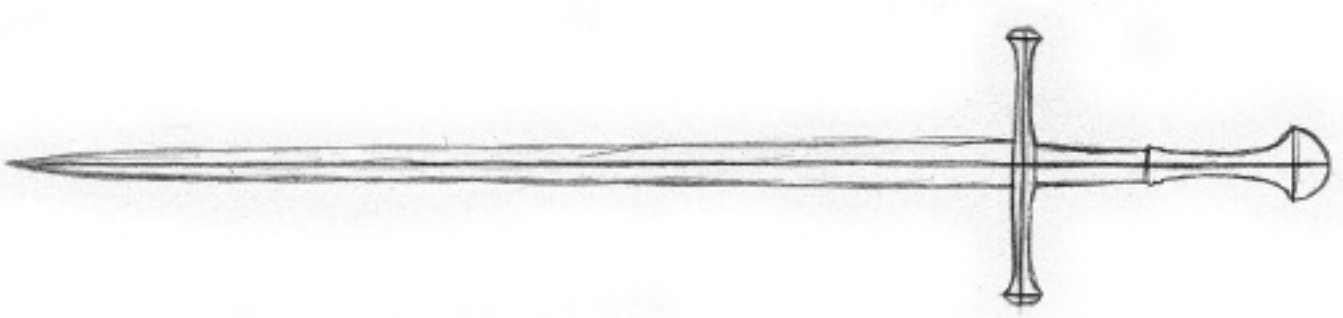


Schritt eins:

Werdet euch darüber klar, welche Art Schwert ihr zeichnen wollt. Soll es eher das typische Claymor ala "Braveheart" oder doch eher das elegante Katana eines Samurai sein? Wollt ihr die feinen Rapiere der Musketiere oder doch lieber das grobe Scimitar eines Uruk-Hai darstellen? In meinem Beispiel wählte ich Narsil, ein einfaches Claymor mit wenigen aber einprägsamen Details.

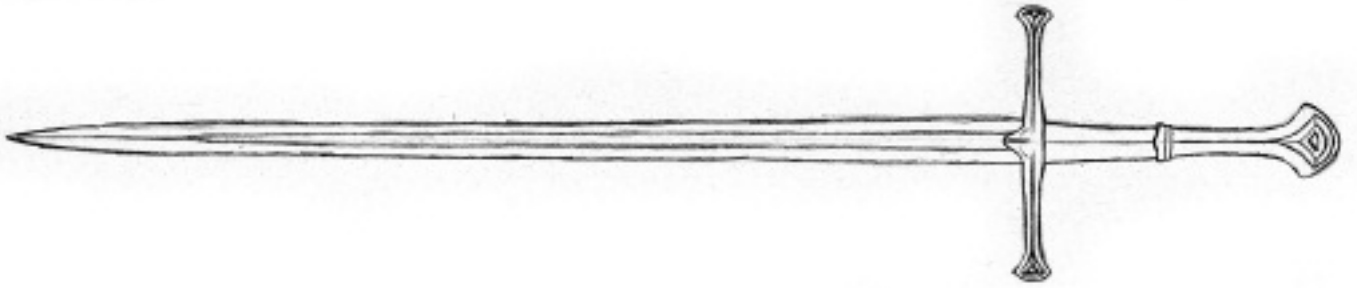
In jedem Fall ist die Vorgehensweise im ersten Schritt gleich. Zieht zwei einfache Linien. Eine Lange, die der Klinge und dem Griff des Schwertes folgen und eine kurze, die den Schnittpunkt der Klinge und der Parierstange darstellt. Ich habe hier noch drei kleine Hilfslinien extra eingefügt, um breitere Stellen der Parierstange und des Knaufes festzulegen.

Seid euch schon im Vorraus darüber im klaren, welche Maße euer Schwert haben soll. Wollt ihr eine schon bekannte Waffe zeichnen, informiert euch über deren Abmessungen, um sie auch maßstabsgetreu abbilden zu können.



Schritt zwei:

Habt ihr die Maße und Hilfslinien fertig, zeichnet grob den Umriss, den das Schwert haben soll. Spätestens jetzt solltet ihr schon ungefähr wissen, wo später markante Details das Schwert zieren sollen und welche Breite die Klinge, die Parierstange und der Knauf haben werden.



Schritt drei:

Jetzt beginnt die Feinarbeit. Nun wo der Umriss steht brauchen wir die Hilfslinien nicht mehr. Wohl aber den Platz den sie verdecken, also weg damit!

Zeichnet jetzt die vielen kleinen Details ein, die ein Schwert erst zum Schwert machen: Die Kehle, den Knauf sowie die Parierstange und deren Verzierungen etc.

Seid aber auch jetzt noch behutsam mit dem Druck, den ihr auf euren Bleistift ausübt. Noch ist das Schwert nicht fertig und feine Linien sind immernoch leichter zu entfernen, als Linien, die förmlich ins Papier gedrückt wurden.



Schritt vier:

Als letztes gilt es nur noch, die Feinheiten auszuarbeiten und dem Ganzen etwas mehr Tiefe zu geben. Entfernt unnötige oder ungewollte Linien und fahrt die Outlines eurer Zeichnung noch einmal etwas dicker nach. Verschiedene Strichstärken sind insofern wichtig, da kräftigere Linien, die das Objekt umranden, dieses etwas aus dem Hintergrund hervorheben. Besteht eine Zeichnung immer aus der gleichen Strichstärke verliert sich das Auge des Betrachters schnell darin.

Verfeinert die Details wie den Griff oder eventuellen Gravierungen und Ähnlichem und schattiert eure Zeichnung mit einfachen Schraffurtechniken.

Achtung: Dabei immer auf die Lichtquelle achten! Kommt das Licht von links oben (so wie hier) können und dürfen die Schatten nur nach rechts unten fallen.

3. Schwerttypen und deren Funktion



Das Katana:

Es wird in flüssigen und weichen Bewegungen geführt und ist in erster Linie eine zweihändige Schlagwaffe. Die Klingen dieser Schwerter sind durch tausend- bis millionenfache Faltung so hart, dass es einem geübten Samurai keine Mühe macht einen Menschen mit einem einzigen Schlag zu zerteilen. Meist sind diese Waffen regelrechte Kunstwerke und als Original dementsprechend teuer.



Das Rapier:

Eine leichte und spitze Einhandwaffe, die für schnelle Stoßangriffe geschmiedet wird. Im richtigen Umgang mit diesem Schwert ist es möglich einen Ritter in voller Rüstung zu Fall zu bringen, indem man Schwachstellen in der Rüstung findet oder mit einer guten Klinge gleich ganz durch die Rüstung dringt.



Das Scimitar:

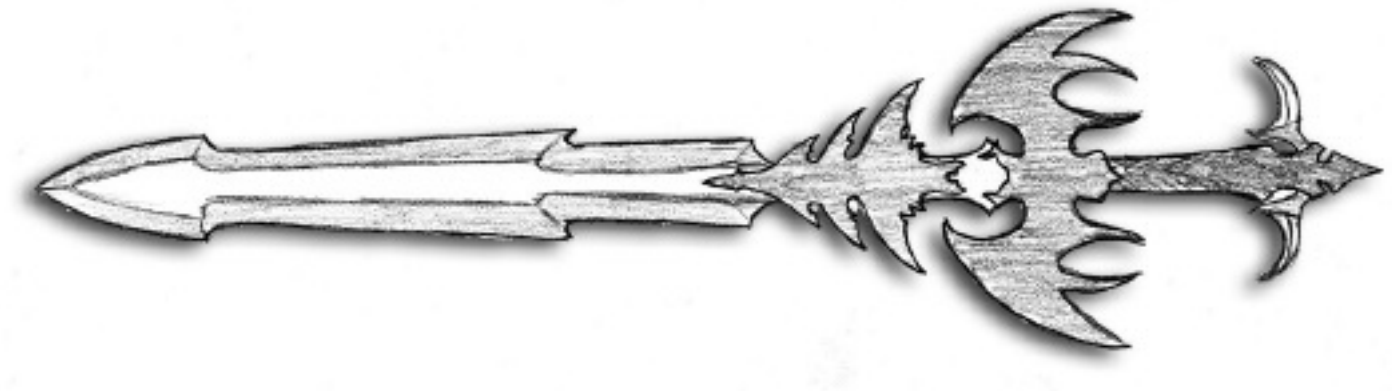
Eine äußerst grobe und schwere Einhandwaffe, die nur zum Schlagen und Hacken zu gebrauchen ist. Einem Uruk-Hai wird das allerdings genauso wenig ausmachen, wie die Tatsache, dass sein Schwert wahrscheinlich noch nicht einmal richtig scharf ist. Es soll ja schließlich weh tun ;) Dafür steht auch der Zacken an der Spitze der Klinge, der ordentlich an seinen Opfern reißen kann, wenn er sich erstmal darin verhakt hat. Nachteil dieses Schwertes ist die fehlende Parierstange und somit die Gefahr, sich die Hände im Kampf zu verletzen.



Das Claymore:

Als Ein- und Zweihänder sowie Schlag- und Stichwaffe einzusetzen. Die ideale Waffe für jeden Fantasyhelden. Es verlangt dem Träger aber auch eine gehörige Menge an Kraft ab, dieses Schwert zu führen. Verfügt man jedoch über diese Kraft, ist man imstande damit seinen Gegner schnell und heftig zu Boden zu schmettern. Aragorn lässt grüßen.

4. Schlechtes Beispiel



So sollte man es möglichst nicht tun. Vermeidet es riesige, klobige Schwerter mit tausenden von Auswüchsen zu zeichnen, wie sie in vielen Fantasygeschichten dargestellt werden. Diese Waffen sind unhandlich und eine Zumutung sowie Gefahr für ihren Träger. Sollte man mit einem solchen Schwert einen Angriff parieren, hat man sich mit den Zacken an der Parierstange schnell die eigene Hand verletzt. Zumal sind all diese Spitzen hinderlich beim Ziehen des Schwertes. Kein normaler Mensch könnte mit solch einer Waffe kämpfen.

Versucht euer Design einfallsreich zu gestalten, bleibt damit jedoch auf dem Boden der Tatsachen und übertreibt es nicht. Man muss ein Schwert auch noch führen können, um damit Gegner zu erledigen.

Nun sind wir auch schon fast am Ende. Versucht euren Schwertern eine gewisse persönliche Note zu geben. Orientiert euch dabei an dem Charakter, der diese Waffe führen soll und denkt daran, die Schwerter ihrem Zweck entsprechend zu gestalten.

So werden schnell gute Ergebnisse dabei herauskommen.

Ich hoffe euch haben diese Seiten weitergeholfen und Anregungen zu eigenen Kreationen gegeben und wünsche ich euch viel Spaß beim Entwerfen und Zeichnen.

Greetings,
Seven-D.