

Vorwort	S. 8
Praktische Tipps & Materialien ..	S. 12

Teil 1

MANGA-FIGUREN ZEICHNEN LERNEN

Kapitel 01

Die Teile des Gesichts	S. 17
-------------------------------------	--------------

01 Die Augen	S. 18
---------------------------	--------------

Die Position der Augen	S. 18
Augen in der Frontalansicht	S. 19
Augen im Profil	S. 22
Augen im Halbprofil	S. 23
Iris und Pupille	S. 24
Die Größe von Pupille und Iris	S. 27
Die Augen / Narben	S. 28
Die Augen / Augenringe	S. 30
Die Augen / Tattoos	S. 31
Die Augen / Accessoires	S. 32

02 Die Augenbrauen	S. 34
---------------------------------	--------------

Die richtige Platzierung	S. 34
Verzerrung der Augenbrauen	S. 37

03 Die Nase	S. 38
--------------------------	--------------

Die Form der Nase	S. 38
Die Nase im Profil	S. 39
Die Nase von vorn	S. 40
Nasenformen	S. 41
Die Nase im Halbprofil	S. 42

04 Der Mund	S. 44
Die Form des Munds	S. 44
Geschlossener Mund	S. 46
Offener Mund von vorn	S. 48
Verschiedene Münder	S. 50
05 Die Ohren	S. 52
Die Form der Ohren	S. 52
Das Ohr im Profil	S. 54
Ohren variieren	S. 56
Das Ohr von vorn	S. 56
Das Ohr von hinten	S. 57
06 Das Gesicht in der Frontalansicht	S. 58
07 Das Gesicht im Profil	S. 66
08 Haare zeichnen	S. 74
Der Aufbau einer Frisur	S. 74
Fall und Bewegung der Haare	S. 75
Haare von vorn	S. 76
Verschiedene Frisuren	S. 78
Haare im Profil	S. 80
Verschiedene Frisuren im Profil	S. 84
Haare von hinten	S. 86

Kapitel 02

Der menschliche Körper

S. 91

01 Anatomie

S. 92

Der Aufbau des Körpers

S. 92

Die Gelenke der Arme

S. 94

Die Volumina

S. 95

02 Die Volumina des Körpers

S. 96

Das Volumen des Kopfs

S. 96

Das Gesicht aus verschiedenen Winkeln

S. 97

Das Volumen des Halses

S. 100

Fehler vermeiden

S. 101

Das Volumen von Brust und Becken

S. 102

Die weibliche Brust

S. 104

Das Volumen der Arme

S. 106

Das Volumen der Hände

S. 110

Der Aufbau einer Hand

S. 112

Die Finger

S. 113

Analyse einer Hand

S. 114

Die Bewegungen des Daumens

S. 116

Praktische Übung

S. 118

Das Volumen der Beine

S. 121

Das Volumen der Füße

S. 122

03 Eine Figur zeichnen

S. 126

Körperhaltungen

S. 128

Wie zeichnet man eine Figur?

S. 129

Teil 2

MANGA-FIGUREN ANIMIEREN

Kapitel 01

Animation ist keine Hexerei S. 135

01 Traditionelle Animation S. 136

Das Material S. 137

Vorbereitung S. 138

Grundlagen der Animation S. 139

Verzerrung S. 140

Antizipation der Bewegung S. 140

Das Timing S. 141

Sekundäre Animation S. 142

Die Komposition S. 143

02 Vektor-Animation S. 144

Aufbau einer Vektorgrafik S. 144

Die Vorteile S. 145

Die Funktionen von After Effects S. 146

Was ist eigentlich ein Keyframe? S. 147

Eine Papierzeichnung in eine
Vektorversion umwandeln S. 148

Kapitel 02

Die Benutzeroberfläche von After Effects S. 151

01 Grundlagen von After Effects S. 152

Die Benutzeroberfläche von After Effects .. S. 152

Praxistell: Technik S. 159

01 Senseis Techniken S. 160

Die Zeichnung	S. 160
Vorbereitung	S. 160
Die ideale Datei für Vektoranimationen ..	S. 164
Farben.....	S. 165

02 Gesichtsanimation S. 166

Augen blinzeln lassen	S. 166
Die Augen – die Pupille zittern lassen	S. 169
Lächelnder Mund.....	S. 170
Offener Mund	S. 171
Lachender Mund.....	S. 173
Sprechender Mund.....	S. 173
Haare im Wind.....	S. 174
Kopfbewegung in 2D	S. 177
Kopfbewegung in 3D	S. 178

03 Die anderen Körperteile S. 180

Armbewegung in 2D	S. 180
Arme in 3D	S. 182
Hände	S. 184
Kleidung	S. 185
Laufbewegung im Profil	S. 186

04 Effekte..... S. 188

Leuchten.....	S. 188
Schlagschatten	S. 188
Saber	S. 189
Feuer und Elektrizität.....	S. 189

**Der entscheidende Schritt!
Mach die Kunst zum Beruf S.190**