

**F** Wie steigere ich die Action im Nahkampf zweier Mechs?

**UNTEN:** Highlights und Schatten müssen sich auf Lichtquellen beziehen. Lege für die Feineinstellung von Tonwert und Kontrast eine neue Einstellungs-ebene an.



**A**

## CHESTER OCAMPO ANTWORTET

Es ist aufregend zu sehen, wie zwei Objekte aufeinanderprallen, und diesen Moment zu malen. Ich werde eine Roboterkarambolage in einer Schlacht darstellen. Roboter male ich besonders gern, denn dabei kann man sich über anatomische oder physikalische Einschränkungen hinwegsetzen. Meiner Meinung nach rangieren sie zusammen mit Zaubern und Außerirdischen in der obersten Liga der SciFi- und Fantasyfiguren-Welt.

Als Erstes musst du überlegen, wie deine Roboter aussehen sollen. Mache eine Liste von spannenden Sachen, die nur ein Roboter bewältigen kann, und überlege dir entsprechende faszinierende Attribute. Ein paar geniale Dinge, die mir spontan dazu eingefallen, sind Maschinenteile, Glühelemente, Energieprojektion und das Allerbeste: schuldfreie Gewalt! Roboter können die brutalsten Schlachten führen, ohne grausam zu sein: Selbst die gewaltigsten Kämpfe enden ohne Blutvergießen. Wähle aus deiner Liste nun jene Roboterfähigkeiten aus, die du hervorheben möchtest. Wenn man alle Aspekte gleichwertig behandelt, konkurrieren sie untereinander um Aufmerksamkeit, und das Bild wirkt banal. Am besten, man hebt ein Talent hervor und deutet die anderen nur an. Im Folgenden zeige ich, wie sich das Szenario links in Photoshop zusammensetzen lässt.

# SCHRITT FÜR SCHRITT: DER ZUSAMMENSTOSS



1 Beginne mit einer Skizze aller Elemente, die im Bild zu sehen sein sollen – und lasse dabei nichts Spannendes aus! Entscheide dich für eine Roboterfähigkeit, z. B. die Energieprojektion, und hebe diese hervor. So gibst du deiner Komposition einen Schwerpunkt.



2 Füll die Flächen der fertigen Lineart mit Farbe und wähle einen schlichten Hintergrund. Kreiere *decals* (Modellbeschriftungen) in verschiedenen Farben, mit denen du die Panzerung der Roboter akzentuieren kannst. Allmählich werden die metallischen Kampfmonster zum Leben erweckt.



3 Jetzt werden die Special Effects eingesetzt: Energieexplosionen, Funken, Glimmen, Lichtstrahlen usw. (alles auf separaten Ebenen). Man sieht schon jetzt, dass die Energieexplosion als grellste Lichtquelle beim Malen entscheidenden Einfluss auf Licht und Schatten haben wird.

远的悲伤

王  
艺

HOANG  
NAMEN  
©2009





**MANGASTIL**

# WORKSHOPS

## PHOTOSHOP

# EINE PRINZESSIN WIE GEMALT

**Hoang Nguyens Bild von der „fließenden Welt“ hilft dir, mit bewährten Photoshop-Techniken einen ganz besonderen Stil zu entwickeln.**

Die meisten Künstler sind ihr ganzes Leben lang auf der Suche nach Stil und Identität. Manche haben schon früh eine wiedererkennbare Handschrift, andere brauchen etwas länger, um Individualität zu entwickeln. Dabei kommt es darauf an, dass der Künstler mit seinen Visionen seinem persönlichen Antrieb kompromisslos treu bleibt. Ich bin überzeugt, dass man als Künstler stets wachsen und lernen kann – sogar von einem Amateur. In diesem Workshop will ich zeigen, wie man einen Betrachter in die eigene Welt hineinlocken und darin herumführen kann. Komposition und Design halte ich bewusst einfach, meine Absicht ist es, den vergänglichen Moment einzufangen. Dies ist meine Variante des *Ukiyo-e* („Bilder der

## KÜNSTLERPROFIL HOANG NGUYEN



**LAND:** USA

**WEB:** [www.liquidbrush.com](http://www.liquidbrush.com)

Hoang arbeitet in der Spiele-Industrie und ist an so bekannten Projekten wie *The Elder Scrolls*, *Dead to Rights*, *Tiger Woods* und *The Godfather* beteiligt. Derzeit ist Hoang Senior Art Director bei Namco Bandai.

远的  
的  
悲  
伤





## DIE KOMPOSITION

Ich will die Techniken des *Ukiyo-e*-Stils nachempfinden und ihnen gleichzeitig einen modernen Dreh geben. Mit der sogenannten fließenden Welt, die die japanischen Farbholzschnitte zum Thema hatten, war eine flüchtige, aber schöne Welt der Freuden und Sorglosigkeit gemeint, zu der das einfache Volk keinen Zugang hatte. Bei meiner Bildkomposition gilt meine Aufmerksamkeit primär dem Gesicht, dahin lenke ich den Blick des Betrachters. Der zweite Schwerpunkt ist die Tätowierung, mit ihr beschäftige ich mich deshalb ebenfalls etwas genauer. Doch sobald ich diese beiden Elemente ausgearbeitet habe, widme ich mich ganz dem Thema und stelle alles andere hintenan.



ZUSAMMENSETZUNG

TEXTUREBENE

FARBEBENE (BRAUN)

BLEISTIFTEBENE



## DER HINTERGRUND

Ich liebe Bambuswälder: Die Ruhe, die dort herrscht, hat mich immer schon angezogen, und genau die möchte ich einfangen. Ich zeichne schlichte Bambusformen mit Bleistift auf Papier (das geschmeidige *Vellum Bristol Board*). Wenn ich mit dem Ergebnis zufrieden bin, scanne ich es mit einer Auflösung von 300 dpi in Graustufen ein und wandle es zum Malen in RGB-Farben um. Noch wirkt es etwas unruhig, doch sobald alles zusammengetragen ist, werde ich die Zeichnung vereinfachen. Vorerst geht es um Farben. Ich konzentriere mich auf große Flächen und sorge mich nicht um Details. Für dieses Bild entwickle ich eine recht kühle Farbpalette, fast schon monochrom. Ich wähle verschiedene Strukturierungsfilter und den Kopierstempel und füge anschließend einen Rauschfilter hinzu, eingestellt auf Rauschen entfernen. Die Oberfläche bekommt dadurch eine schöne, verwitterte Textur – man muss nur darauf achten, dass kein Moiréeffekt (marmorierter Effekt) entsteht.

BLEISTIFTEBENE



TEXTUREBENE





### 3 DER FERTIGE HINTERGRUND

Die erforderlichen Ebenen sind fertig, und das Experimentieren kann beginnen. Ich stelle die Bleistiftbene auf 40 Prozent Deckkraft mit Linear nachbelichten als Füllmethode. Der braunen Farbebene gebe ich eine 75-prozentige Deckkraft, auf Ineinanderkopieren eingestellt. Die blaue Texturebene liegt bei 100 Prozent Deckkraft, ebenfalls auf Ineinanderkopieren eingestellt. Dann ordne ich die Ebenen chronologisch an. Die Textur erhöht die Tiefenwirkung des Bildes und vergrößert den Effekt der Verwitterung.



### 4 DAS GESICHT

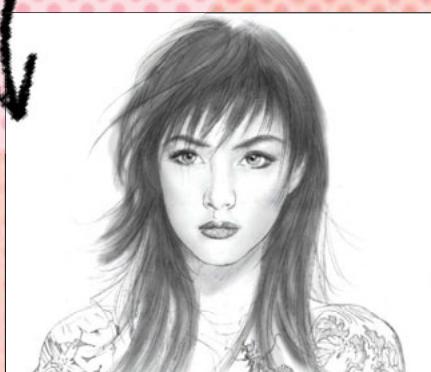
Wenn der Hintergrund steht, wende ich mich dem Gesicht zu. Zuerst male ich Konturen in einfachen Schwarz-weiß-Abstufungen. Ich arbeite gern mit verschiedenen Ebenen, damit ich problemlos löschen kann, was mir nicht gefällt. Das Haar eignet sich zum Experimentieren: Ich probiere verschiedene Pinsel und spiele mit der Deckkraft. Ich füllte das Gesicht und definiere einige Formen, wobei ich mich schon einmal mit dem Lichteinfall beschäftige und bereits einige Schattenbereiche und Reflexionslichter einarbeite.



### TIPPS VOM PROFI

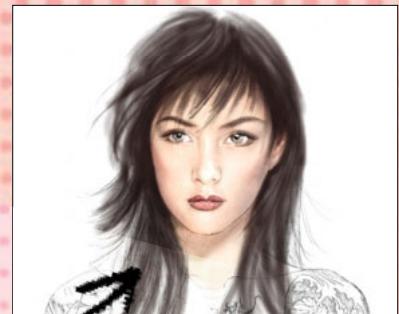
#### SPIEGELVERKEHRT

Wenn man Schwierigkeiten mit der Anatomie einer Figur hat, kann es helfen, das Bild zu drehen oder zu spiegeln. Ich nutze diese Option während des Malprozesses regelmäßig, um herauszufinden, worin genau das Problem mit einem Körper oder auch vielen anderen Aspekten meines Entwurfs besteht.



### 5 AUGEN, GESICHT, HAUT

Um die Aufmerksamkeit des Betrachters zu fesseln, will ich die Augen betonen. Die Augen verraten unsere Emotionen: In ihnen kann man lesen, ob ein Mensch glücklich oder traurig ist. Ich beginne damit, dass ich die Schwarzweiß-Ebene mit Hautfarbe fülle und Iris und Wimpern bearbeite. Dann verfeinere ich das Gesicht mit einem regulären Pinsel, eingestellt auf etwa vier bis zehn Pixel. Ich experimentiere auch mit dem Tonwert und mit Schatten, um die Gesichtszüge herauszuarbeiten.



## 6 LICHT UND HAARE

Ich setze die Bearbeitung der Haare fort und achte dabei noch ein bisschen mehr auf das Reflexionslicht. Fürs Erste bin ich jetzt mit dem Gesicht zufrieden und gehe weiter zum nächsten Schritt. Details wie Licht und Schatten werde ich erst ganz zum Schluss ergänzen.



## 7 DER KIMONO

Ich beginne mit der Bleistiftskizze. Wie man sieht, schimmert das Bambusmuster der Hintergrundebene durch. Das hilft bei der Positionierung. Die Arbeit an Form und Falten des Kimonos beginne ich in Grautönen, so kann ich mich besser auf die Komposition konzentrieren.



## 8 FARBEN

Ich entscheide mich für eine ungesättigte Farbpalette und experimentiere mit Blautönen. Ob ich den Körper stärker dem Hintergrund angleichen sollte, um die Aufmerksamkeit ganz auf das Gesicht zu lenken? Für den Look, der mir vorschwebt, teste ich verschiedene Varianten, kombiniere kühlere und wärmere Farbtonebenen. Mir gefällt, wie sich das Bild entwickelt. Ich werde nun an die Tätowierung gehen und die Feinarbeit am Kimono für den Schluss aufheben.



Ein Schlangendrachen steigt aus den Wellen empor – eine Metapher der Befreiung. Der Ozean repräsentiert den Sog der Gezeiten, der ihn hinabzieht, und der Drache steht für Freiheit. Ich isoliere die Schulter, um mich auf die Tätowierung zu konzentrieren, und schalte alles andere aus. Die Füllmethode auf Multiplizieren eingestellt, umrande ich den Drachen mit einem Hauch Blau. Als Nächstes ergänze ich ein paar Details und etwas Farbe um die Schulter: Die warme Tönung bewirkt, dass sich die Tätowierung an die Haut „anschmiegt“.



## SHORTCUTS

### ALLES AUF EINE EBENE

Strg+E (PC)

Cmd+E (Mac)

Die Ebenenzahl zu verringern ist  
keine schlechte Idee, um die  
Dateigröße klein zu hal-  
ten!

10

## ARBEITEN IN BLAU

Ich lege probeweise Blautöne über die Tätowierung und beobachte dabei die Wirkung der Haufarbe auf die Tätowierung und auf die anderen Komponenten. Hier sieht man, wie die Schulter sich dem Hintergrund angleicht – genau wie ich geplant hatte. Ich mache noch ein paar Retuschen und gehe zum nächsten Schritt über.



11

## ARBEIT AM TEINT

Unter der Haut-Ebene ergänze ich die Hautfarbe um verschiedene Farbtöne – hauptsächlich Lila und Blau. Dieser Schritt ist sehr wichtig, um einen realistischen Teint mit mehr Tiefe und Konturen zu bekommen. Wenn Licht auf die Haut trifft, wird es unterschiedlich reflektiert: Die Haut im Augen- und Brustbereich ist dünner und wird mehr Licht und Schatten aufweisen. Ich probiere ein paar wärmere Farben aus und teste andere Farbpaletten. Der Look gefällt mir schon sehr gut, doch ich möchte die Wirkung noch verstärken. Da die Aufmerksamkeit ganz dem Gesicht gelten soll, sind warme Farben eventuell nicht das Richtige.

11

## KOMBINIEREN DER KOMPONENTEN

Jetzt geht es darum, die verschiedenen Komponenten zu kombinieren, und um die Feinarbeit. Ich füge den Hintergrund ein und erstelle eine Maske um die Figur herum. Dann arbeite ich das Schlaglicht ein, damit sie weicher wirkt. Das Bild ist fast vollendet – ich muss nur noch Vorder- und Hintergrund kombinieren.





## 13 FEINSCHLIFF

Ich entscheide mich doch für die kühlere Farbpalette, denn sie eignet sich am besten, um das Gesicht hervorzuheben. Ich setze nur noch Highlights und male die Wimpern nach. Vorder- und Hintergrund ergänzen sich gut. Meine Arbeit neigt sich dem Ende zu – nur noch ein paar Details. Auf einer neuen Ebene (auf Multiplizieren eingestellt) ziehe ich ihr Augen-Make-up nach: eine dünne Schicht gedecktes Olivgrün um die Augen. Die Augenpartie mache ich weicher und ergänze ein paar mehr Highlights im Haar, das den Lichteinfall von links reflektiert.

## TIPPS VOM PROFI

### ANATOMIESTUNDE

Wenn du deine Anatomiekenntnisse erweitern möchtest, aber kein Aktmodell zur Verfügung hast, ist diese Website sehr hilfreich: [www.human-anatomy-for-artist.com](http://www.human-anatomy-for-artist.com).

## 14 DAS I-TÜPFELCHEN

Muttermale lassen die Haut noch echter wirken, denn unsere Makel machen uns zu dem, was wir sind – und attraktiv sind sie auch. Ich füge noch einen handgeschriebenen Text dazu und verbinde alle Bestandteile. Der Hintergrund verschmilzt mit den Schriftzeichen und bekommt dadurch einen verschlissenen Look. Zum Schluss füge ich eine Zeile Kanji (chinesische Schriftzeichen) ein und prüfe das Bild ein letztes Mal.



# WORKSHOPS

# PAINTER SIE TRÄUMT IN LILA

**Joanna Zhou zeigt, wie man auch ohne Konturen einen atmosphärischen Mangalook erzeugen kann.**

Eine der größten Herausforderungen der Malerei ist die Wiedergabe realistischer Konturen durch Farbe und Schatten. Manga scheint für diesen Ansatz kaum geeignet, schließlich beginnt jede Zeichnung mit dem Tuschen der Lines.

Beim Manga, so denken wir, geht es mehr um Ausmalen als um Malen. Dieses Tutorial beschreibt demnach eine ungewöhnliche Mangamaltechnik: das direkte Übermalen der Lineart. Diese Methode bietet viel Raum, mit Licht, Farbkombinationen und Atmosphäre zu spielen. Ohne Konturen kann man seinen Malstil lockern und die Verläufe innerhalb einer gemalten Fläche üben. Es ist eine ideale Cross-Over-Technik für Mangaka, die sich in Richtung realistischer Fantasymalerei entwickeln wollen – oder andersherum.

## KÜNSTLERPROFIL JOANNA ZHOU



**LAND:** Großbritannien

**KLIENTEN:** Animexx e. V., Raptor Publishing

**WEB:** [www.chocolatepixels.com](http://www.chocolatepixels.com)

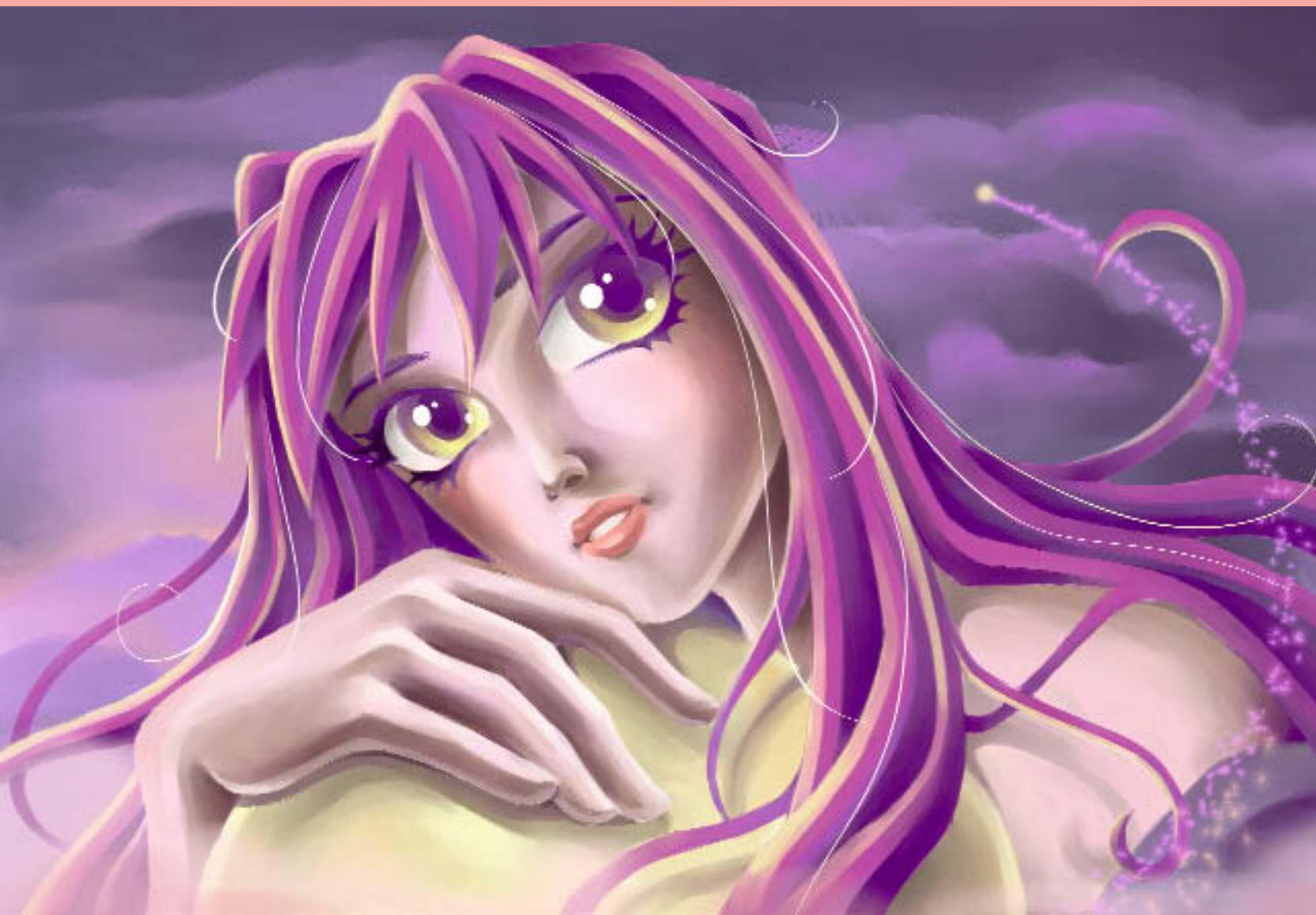
Joanna arbeitet freiberuflich als Illustratorin und Grafikerin. Seit zehn Jahren zeichnet sie Mangas, die in Großbritannien, den USA, Österreich und Deutschland veröffentlicht werden. Sie ist Mitglied der bekannten englischen Mangagruppe Sweatdrop Studios.

Denk daran, dass Mangafiguren sich ziemlich stark von der realistischen Darstellung der menschlichen Physiognomie unterscheiden. Konventionelle Regeln für das Zeichnen von Gesicht und Körper gelten nur mit Einschränkungen. Die stilisierten Gesichtszüge erfordern besondere Aufmerksamkeit bei der T-Zone, beginnend bei den Augen, über die Nase bis herunter zum Mund. Ein Mangagesicht ist platt und schmiegt sich keinem Gesichtsschädel an.

Der Schlüssel zu dieser Technik liegt im subtilen Umgang mit Schattierungen, die man ganz sachte hinzufügt, bis der gewünschte Effekt erzielt wird. Das Ergebnis ist zwar eine Comiczeichnung, aber es liegt an dir, irgendwo zwischen



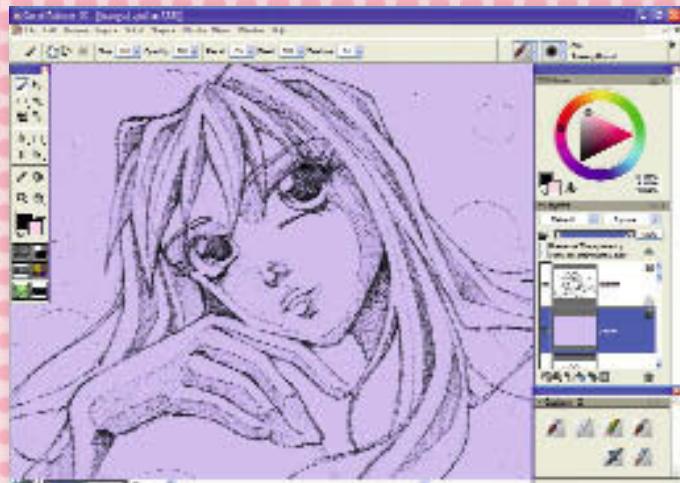
**Mangastil**





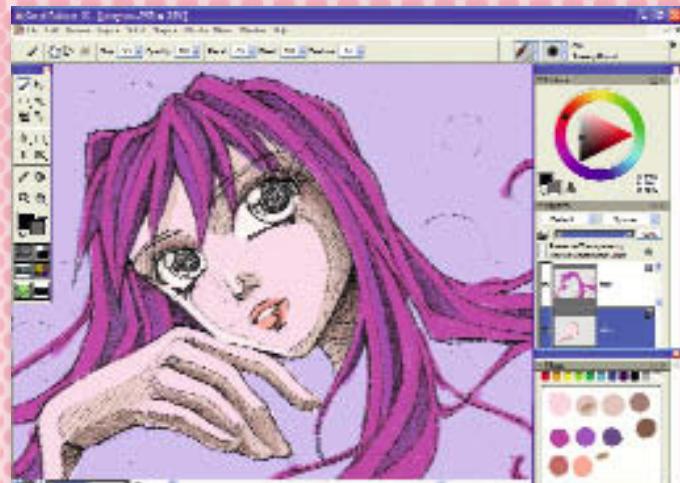
## (K)EIN WEISSES BLATT PAPIER

Ich stelle mir meine Figur als Gemälde ohne Konturen vor, und fokussiere dabei auf das Spiel von Licht und Schatten. Ich fülle alle relevanten Schattenbereiche aus, scanne meine Vorskizze ein und stelle die Ebene auf Multiplizieren ein. Eine ungewohnte Hintergrundfarbe kann sehr inspirierend sein, wenn man eine dramatische oder experimentelle Sache beginnt. Ein weißer Hintergrund wird dich immer in gewohnte Arbeitsmuster und zu vorhersehbaren Farbtönen drängen. Ich teste verschiedene Hauttöne auf Hellblau und entscheide mich für Lila und gedecktes Rosa. Ich glaube, auf diese Kombination wäre ich sonst nicht gekommen.



## DIE MISCHUNG MACHT'S

An der Vorskizze entlang, beginne ich, mit dem verschwimmenden runden Ölpinsel Farbe aufzutragen. Wie immer verteile ich die Farbflächen auf verschiedenen Ebenen, um mir die anschließenden Retuschearbeiten zu erleichtern. Für diese Maltechnik sollte man unbedingt den Mischer zur Hand haben und dort alle Farben speichern, die man verwendet (Farbproben mit der Pipette extrahieren). Mit dem Mischer lässt sich auch die Gesamtpalette des Bildes kontrollieren: Man erkennt auf einen Blick, wie viele Farbabstufungen im Einsatz sind und ob sie einander komplementieren.



### TIPPS VOM PROFI

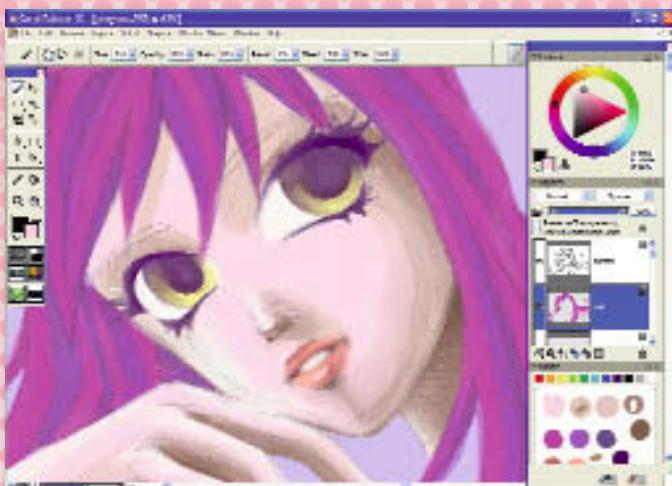
#### DYNAMIK UND TIEFENWIRKUNG

Es gibt zahlreiche Tricks, eine ansonsten ruhige Komposition zu beleben, z. B. flatternde Haarsträhnen. Dynamik und Tiefenwirkung gehen dabei Hand in Hand: Wenn man zeigt, wie sich etwas im dreidimensionalen Raum bewegt (bzw. darin schwebt), entsteht Spannung im Bild. Auch die Schattierung unterhalb der Haarsträhnen, der Nebel im Vordergrund und der Glitzerschweif, der in der Ferne verschwindet, steigern die Dynamik.

3

### VERRINGERE DIE DECKKRAFT

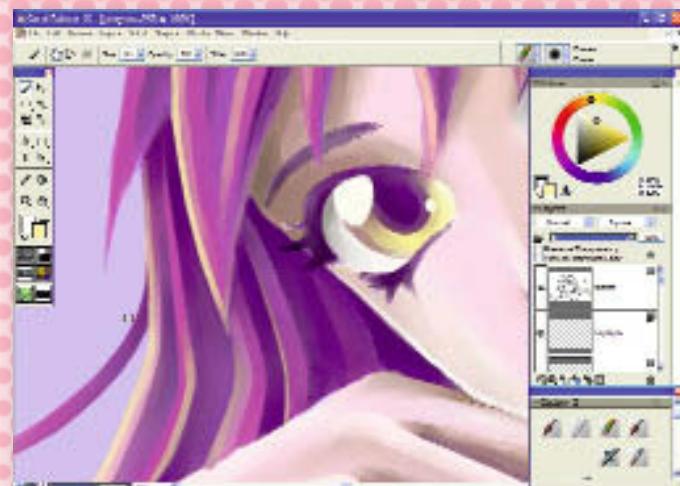
Meine Vorgehensweise beim Kolorieren besteht in diesem Fall darin, dass ich alle Farbflächen mit dem Ölpinsel fülle und Fugen und Unebenheiten mit dem Angleichen-Werkzeug bearbeite. Dabei versuche ich, mich allmählich von meiner Vorskizze zu lösen, indem ich die Deckkraft der Lineart nach und nach reduziere. Irgendwann schalte ich die Skizzen-ebene ganz aus. Das Angleichen-Werkzeug ist optimal zum Erzeugen fließender Farbverläufe – aber es sollte mit Vorsicht angewendet werden, denn sonst werden ineinanderlaufende Farben schlammig.



4

### KLARER KONTRAST

Je mehr Details dazukommen, desto größer die Herausforderung, saubere Kanten ohne getuschte Konturen zu zeichnen. Tiefe lässt sich leicht simulieren, wenn man ein helles Objekt vor ein dunkles setzt. Du kannst einen Schritt weiter gehen und einzelne Elemente durch kontrastierende Farbränder voneinander abheben, so z. B. die gelbe Haarsträhne (siehe Bild). Versuche, einen einheitlichen Malrhythmus beizubehalten, und achte darauf, dass die Komplexität der Ausarbeitung in allen Bereichen gleich ist. So kannst du sicher gehen, dass dein Bild kohärent ist und dass die Farben und Formen gut miteinander harmonieren.



### SHORTCUTS

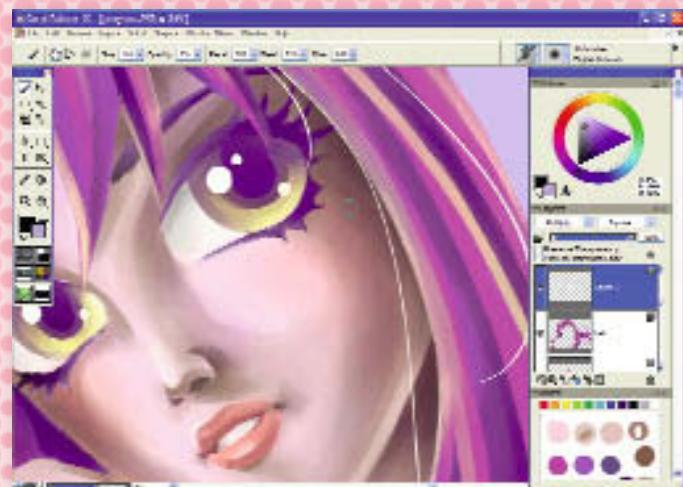
#### GRÖSSEN VERÄNDERN

Strg/Cmd+] bzw. [ (PC/Mac)  
So kannst du Pinselstärke, Angleichen-Werkzeug und Radierer anpassen, um verjüngte Formen und Risse zu bearbeiten.

## 5

## FEINARBEIT AM KOPF

Ich erstelle eine neue Ebene und trage mit dem Airbrush etwas Wangenröte auf. Da ich die Ebene auf Multiplizieren eingestellt habe, werden übermalte Schattierungen durchschimmern, und die Tönung wirkt realistischer. Für die Haare verwende ich einen deckend-weichen Gouachepinsel, um zarte, blasses Strähnchen hervorzuheben und dadurch die Tiefenwirkung des Bildes zu erhöhen. Tiefes Schwarz will ich nicht verwenden, denn dann würden die Schatten richtig dunkel, und das passt nicht zum Farbschema.



## 6

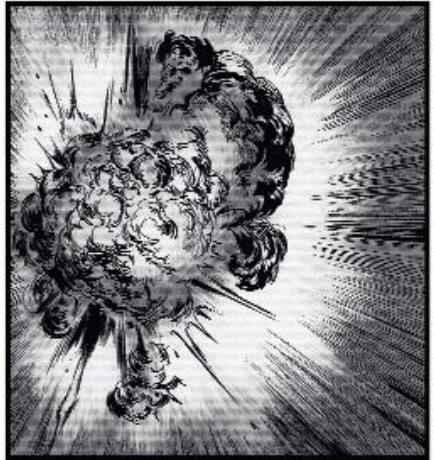
## HAARSTRÄHNEN

Das Angleichen-Werkzeug eignet sich hervorragend für einzelne Haarsträhnen: Wähle die passende Stärke, und du kannst damit eine saubere Grenze zwischen zwei Farben ziehen. Einzelne ungebändigte Strähnen übermale ich großzügig, rufe die Vorskizze kurz auf und entferne Überschüssiges mit dem Radiergummi.

Zum Schluss male ich einen dunklen, stimmungsvollen Wolkenhimmel und ergänze mit dem Fairy-Dust-F-X-Pinsel noch etwas Glitzer. Symbolpinsel sollten grundsätzlich sparsam eingesetzt werden, sie können ein Bild sehr schnell erdrücken.



**F** Wie erzähle ich meine Story fließend von Bild zu Bild? Woher weiß ich, was ich im Bild zeigen sollte?



## A | MICHAEL CHANG TING YU ANTWORTET

Es ist manchmal schwer zu wissen, welche Bilder am besten geeignet sind, um seine Geschichte zu erzählen. Eine Mangageschichte unterscheidet sich darin nicht groß von einem Film oder einer Animation: Du musst die richtigen Bilder für die Sequenz auswählen – die Bilder, die die Story vorantreiben. Beim Manga liegt eine besondere Schwierigkeit darin, dass dir nur ein paar Frames zur Verfügung stehen, um eine ganze Szene zu beschreiben. Die Art und Weise, wie man sie miteinander verbindet, ist dann wieder sehr ähnlich. Wenn im ersten Bild ein Mann etwas betrachtet, überlege, was der Leser im nächsten Bild sehen will. Ich nehme an, er ist neugierig, zu erfahren, was der Mann sieht, also zeige ich im folgenden Bild das Objekt oder das Blickfeld des Mannes – aber nicht mehr den Mann selbst. Im nächsten Bild kannst du dann auf etwas Spezifisches eingehen, z. B. die Größe oder die Entfernung des Objekts. Beim Geschichtenschreiben halte ich mich stets an folgende

Struktur: Anfang, Untermauerung, Übergang, Schluss. Ein guter Rhythmus, um den Erzählfluss in Gang zu halten. Genauso mache ich es beim Manga. Ein Beispiel: Es beginnt mit einem Menschen, der etwas anschaut. Im nächsten Bild sieht man, was es ist. Das darauffolgende Bild untermauert dies, indem es Details wie Größe oder Distanz zeigt. Zum Abschluss zeigt man die Reaktion desjenigen, der das Objekt sieht. Es handelt sich dabei natürlich nicht um einen richtigen Schluss, denn die Geschichte geht ja weiter, aber der Leser bekommt eine Verschnaufpause, bevor es mit der nächsten Szene weitergeht.

Manchmal will man in einer Geschichte ein extremes Ereignis hervorheben. Dafür empfiehlt sich ein Großbild. Aber wie führt man den Leser dorthin? Meist verkleinere ich das vorangehende Bild und fülle es mit etwas Untergeordnetem. Zum Beispiel: Für das Großbild plane ich einen riesigen Bienenschwarm, also zeige ich im Bild davor nichts als ein paar Punkte in der Ferne. Erst im Großbild sind die Bienen dann als solche auch zu erkennen.

**OBEN:** Der Manga erzählt anhand weniger Bilder eine ganze Geschichte – du musst jedes Panel genau bedenken.