

Manga-Zeichenstudio

Hikaru Hayashi & Go Office

MANGA BASICS



Manga-zeichenstudio

Hikaru Hayashi & Go Office

MANGA BASICS



CARLSEN
MANGA!

Eine Seite in einem Schulmanga

Nun schauen wir uns das Schließen der Augen und die damit verbundenen Veränderungen der Augenform an.

a.



b.

c.

d.

e.

f.

● Manga

Manga erzählen mithilfe von Panels. a: Szene (Schauplatz), b: Hauptcharakter (groß, über mehrere Panels), c: weitere Charaktere (verunsichert), d & e: geheimnisvolle Ereignisse, f: Wahrnehmung (Kampfbereitschaft als Reaktion)

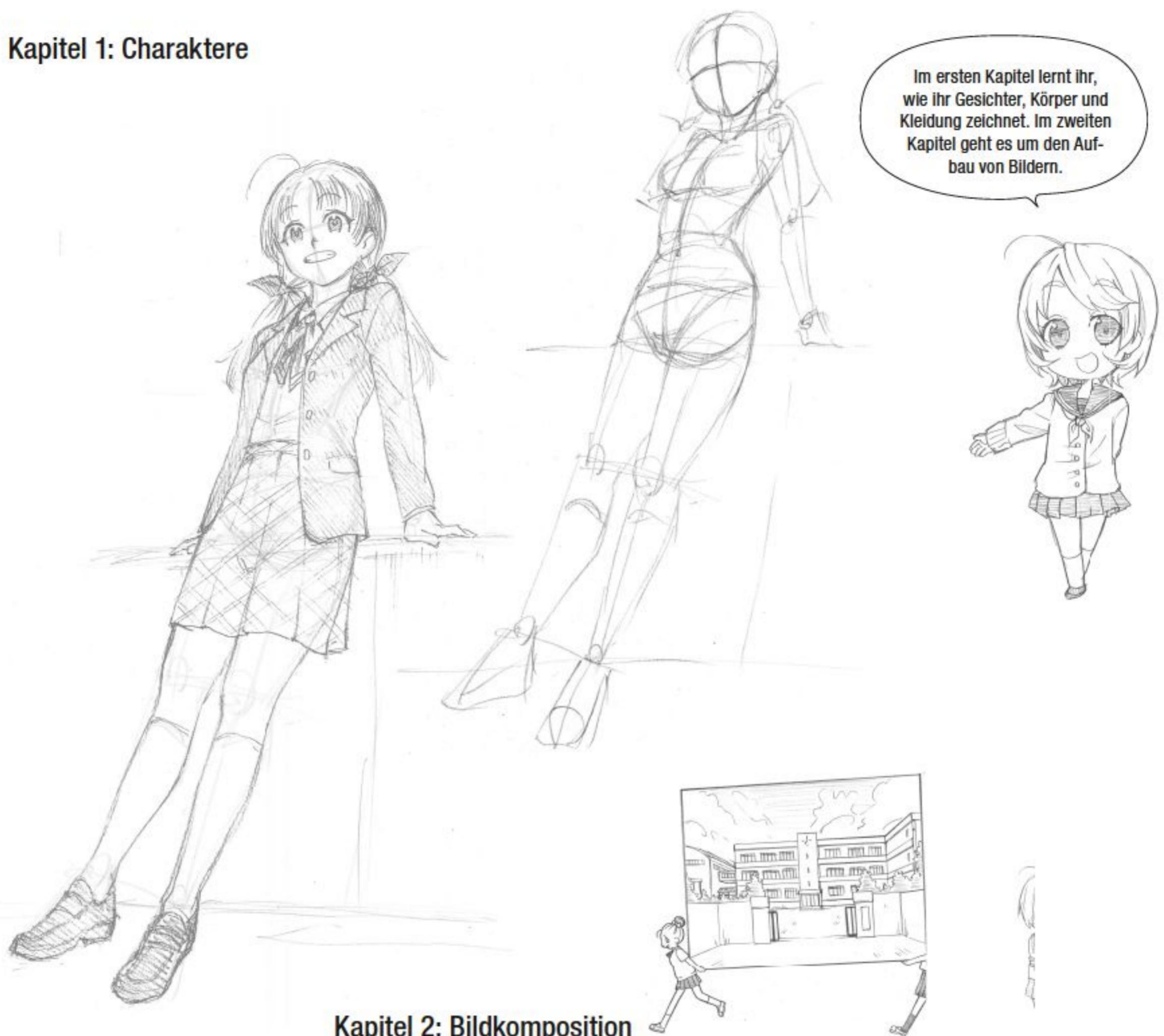


● Illustration

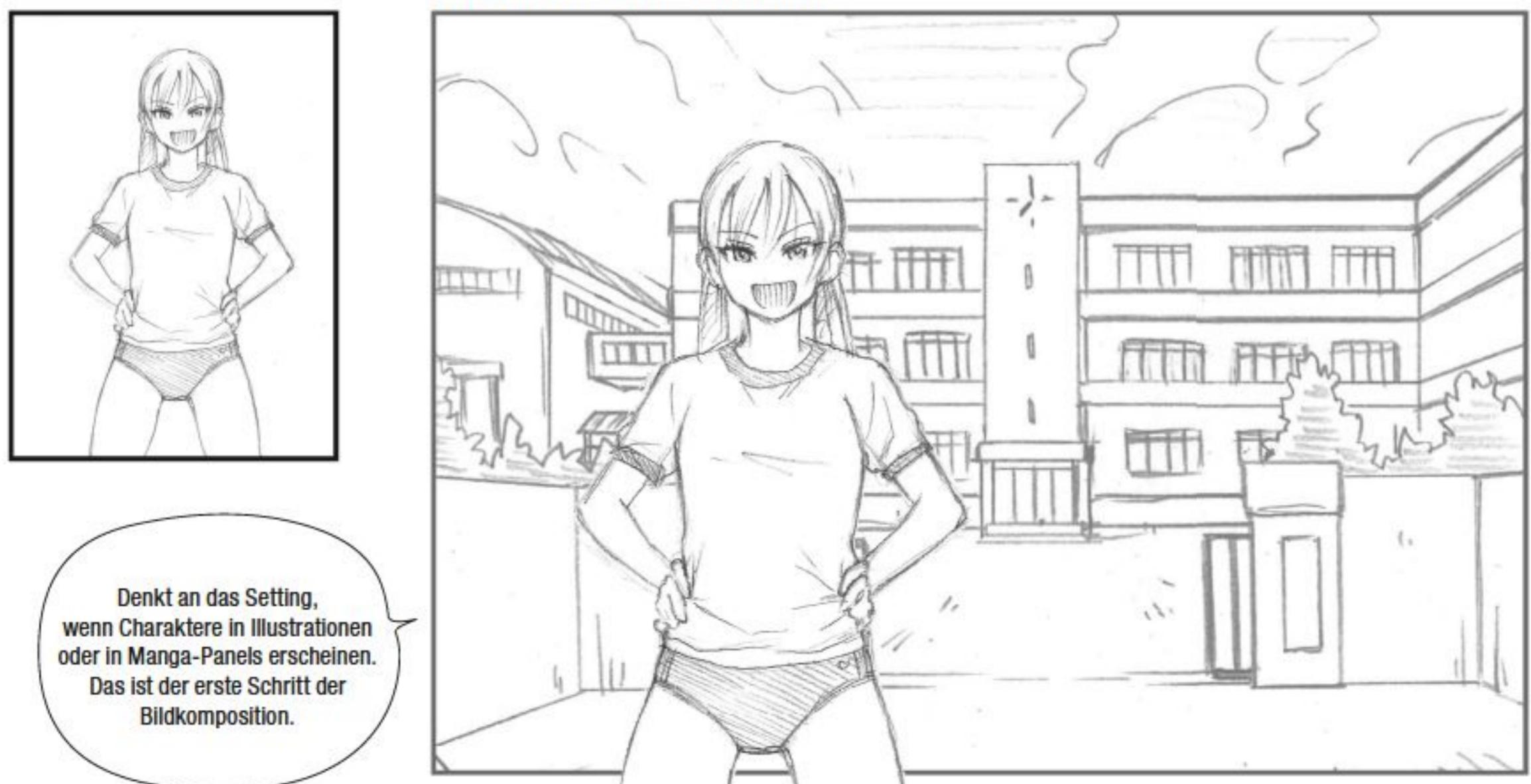
Illustrationen müssen die Handlung in einem einzigen Bild zusammenfassen. Die Größe der Charaktere, Hintergründe und ihre Positionierung spielen eine wichtige Rolle. Die Stimmung wird nicht nur durch Gesichtsausdruck oder Körperhaltung, sondern auch den Zeichenstil des Hintergrunds vermittelt. Diese Regeln für Illustrationen gelten gleichsam für Coverseiten von Manga.

Der Inhalt dieses Buchs

Kapitel 1: Charaktere



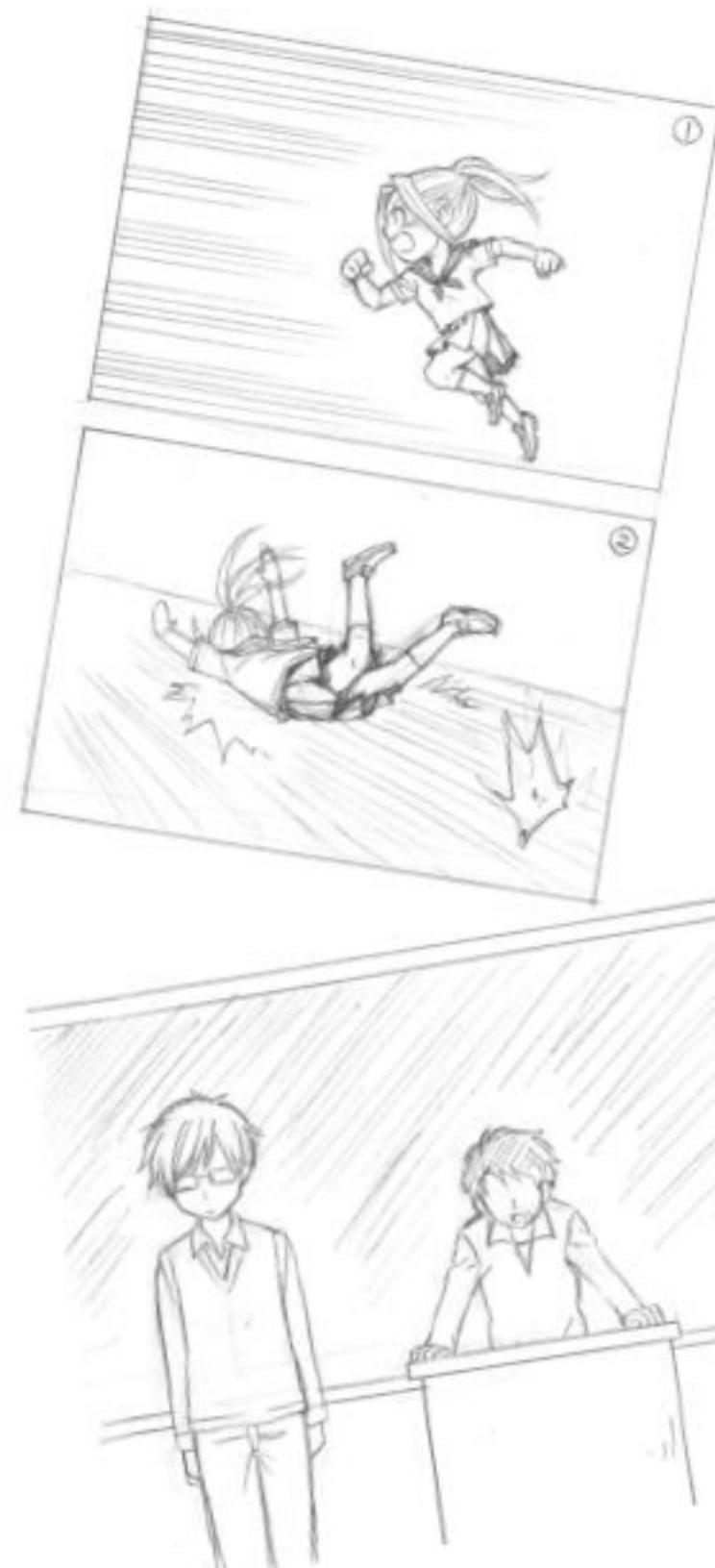
Kapitel 2: Bildkomposition



Kapitel 3: Entwicklung der Story



Storyboard



Im dritten Kapitel erfahrt ihr alles über die Entwicklung eurer Story und wie sie im sogenannten »Storyboard« umgesetzt wird.



Kapitel 4: Zeichentechniken in Manga



Im vierten Kapitel geht es um Werkzeuge und Zeichenschritte.



Damit werden Rasterfolien gesetzt.



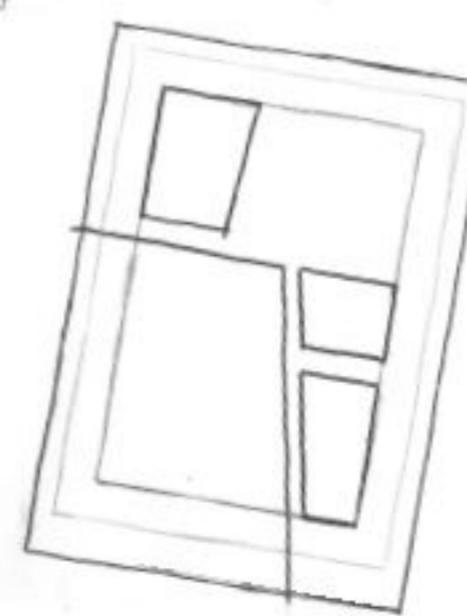
Viele Schreibwerkzeuge treten auf.



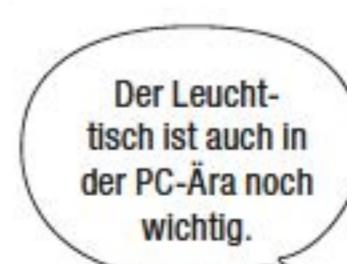
Federhalter.



Auch Radiergummis sind wichtig!



Manga-Papier.



Der Leuchtisch ist auch in der PC-Ära noch wichtig.



Oha, das blendet.

INHALT

Eine Seite in einem Schulmanga	2
Der Inhalt dieses Buchs	4
Vorwort	8



Kapitel 1

Charaktere 9

Charakterdesign aus Skizzen entwickeln	10
Gesichter	12
Zeichnet ein Mädchen	12
Verschiedene Gesichtsausdrücke	22
Körperzeichnungen	24
Weiblicher Körper	25
Männlicher Körper	27
Kleidung	28
Kleidung für Frauen und Mädchen	28
Kleidung für Jungen und Männer	32
Denkt an die Bewegungen	36
Appellierende Posen	36
Charaktere am Tisch	48
Individuelle Charaktere	52
Männlicher Highschool-Charakter	52
Weiblicher Highschool-Charakter	60



Kapitel 2

Bildkomposition 63

Regeln für den Aufbau	64
Charaktere und Rahmen	64
Illustrationen	68
Zeichnet eine Szene	72
Ein erzählendes Panel entwerfen	72
Dramatische Szenen	74
Überlegt euch die Komposition – Kamerawinkel	76
Aufnahmeposition	76
Hintergründe	82
Einfache Perspektiven	82
Schule	84
Drinnen und draußen	86
Bäume	88



Kapitel 3

Entwicklung der Story 91

Wie wird eine Story aufgebaut? -----	92
Vier Phasen: Lasst etwas geschehen! -----	92
Einleitung und Wende: 2-Panel-Manga -----	94
Entwicklung: Der Grund für einen 3-Panel-Manga! -----	96
Schluss: Und dann... -----	98
4-Panel-Manga auf einer ganzen Seite -----	102
Verschiedene Gesichter -----	104
Geschichte entwerfen:	
Findet etwas, das ihr zeichnen wollt -----	108
Vorbereitungen, um in Schwung zu kommen -----	108
Was soll ich bloß zeichnen? -----	109
Erzählt nicht nur mit Texten -----	111
Weiblicher Highschool-Charakter -----	112
Aus der Paneling-Praxis -----	
Charaktere groß zeigen -----	114
Storyboard-Praxis -----	
Aus 4 Panels 8 Seiten erstellen -----	118
Referenz: Aufbau eines 16-Seiten-Mangas -----	126
Das Cover -----	
Das Cover -----	134



Kapitel 4

Zeichentechniken in Manga 137

Das Wichtigste zuerst -----	138
Schritt 1: Papier -----	138
Schritt 2: Bleistifte -----	140
Schritt 3: Federn und Fineliner -----	142
Schritt 4: Zum Schluss: Inking und Rasterfolien -----	144
Spezielles Manga-Papier -----	
Zeichnen auf B4-Manga-Papier -----	
Manuskripte -----	
1. Paneling -----	148
Rahmenstrichbreiten und Panelgrößen / Panel-Fluss -----	
2. Vorzeichnung -----	150
Vom Storyboard zum Manuskript / Sprechblasen / Sprechblasen und Schriftgrößen -----	
3. Inking -----	154
Werkzeuge / Vorgehensweise / Striche / Lineale -----	
4. Radiergummi -----	159
Vorgehen und Hinweise -----	
5. Effektlinien -----	160
Fließende Linien / Konzentrationslinien -----	
6. Finalisieren: Weiße Tusche und Rasterfolien -----	164
Weiße Tusche / Rasterfolien -----	
Zusammenfassung Manuskript-Erstellung -----	
Zusammenfassung Manuskript-Erstellung -----	170



Vorwort

Manga sind in doppelter Hinsicht arbeitsintensive Kunstwerke: Sowohl die Entwicklung der Story als auch das Zeichnen sind äußerst anspruchsvoll. Profi-Mangaka verstehen sich darauf, eine Story verständlich und spannend umzusetzen. Dabei halten sie sich selbst bescheiden im Hintergrund und prahlen nicht mit ihren vielfältigen Talenten.

Häufig übernehmen Mangaka viele Rollen gleichzeitig: die des Produzenten, Regisseurs, Lichttechnikers, Drehbuchautors, Schauspielers, Ideenentwicklers und Kompassen. Bei Profi-Mangaka ist aber auch eine Aufgabenaufteilung anzutreffen, zum Beispiel werden Story und Zeichnungen von unterschiedlichen Personen entwickelt (teilweise gibt es noch feinere Aufteilungen für Charaktere, Hintergründe, Effekte usw.). Und die Werke der Profis entstehen immer auch in Zusammenarbeit mit den Verlagen und Redakteuren. Aber am Anfang steht stets die Idee einer einzelnen Person!

- Wie werden Charaktere gezeichnet?
- Was wird ein Bild gestaltet?
- Wie werden Storys entwickelt?
- Wie funktioniert das Paneling in Manga?

Jeder Zeichner muss selbst durch beständiges Üben und Probieren die für ihn beste Methode finden oder entwickeln. Doch dabei können Richtlinien und Anschauungsmaterial sehr hilfreich sein.

Das vorliegende Buch möchte eine Art Reiseführer für Zeichner sein, die sich für Manga begeistern.

Es wird euch nicht gleich zu Profis machen können, dafür sind die Anforderungen zu hoch. Und für den Anfang reicht es völlig, Spaß an der Sache zu haben!

Denn die Freude daran, Storys zu entwickeln und Charaktere zu zeichnen, ist ein wichtiger Grundstein, auch für die Profis.

Und wenn ihr dann von Lesern zu Zeichnern werdet, gehört auch ihr bald zu den Kreativen! Spiele, Animes, Schule... lasst euch inspirieren und verliert nie die Motivation!

»Spaß am Manga-Zeichnen«

Wer nur an Techniken und Tradition denkt, vergisst schnell das Herzstück dieser Kunst. Und sollte zwischendurch doch einmal die Freude am Zeichnen nachlassen: durchatmen und weitermachen!

Bleibt einfach locker und optimistisch im Umgang mit diesem Buch!

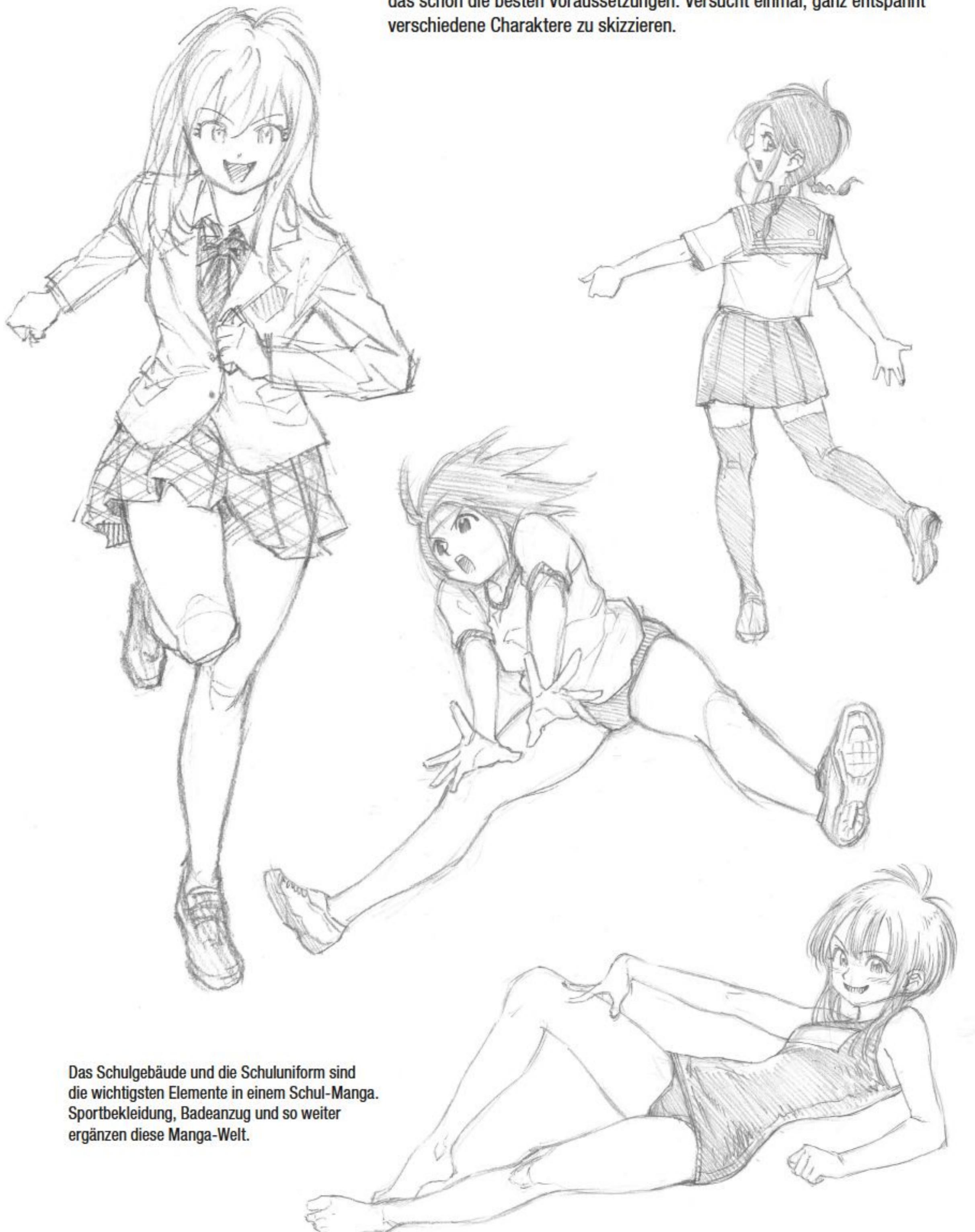
Kapitel 1

Charaktere



Charaktere aus Skizzen entwickeln

Wenn ihr Spaß am Zeichnen habt und dauernd vor euch hin scribbelt, sind das schon die besten Voraussetzungen. Versucht einmal, ganz entspannt verschiedene Charaktere zu skizzieren.



Das Schulgebäude und die Schuluniform sind die wichtigsten Elemente in einem Schul-Manga. Sportbekleidung, Badeanzug und so weiter ergänzen diese Manga-Welt.

Es gibt verschiedene Kombinationsmöglichkeiten bei Schuluniformen für Mädchen. Probieren Sie verschiedene Typen aus.



Gesichter

Die Positionierung von Augen, Nase, Mund und Ohren folgt einfachen Regeln. Probiert erst einmal »irgendwie«, dann »kontrollierter/überlegt« zu zeichnen.

Zeichnet ein Mädchen

Frontalansicht

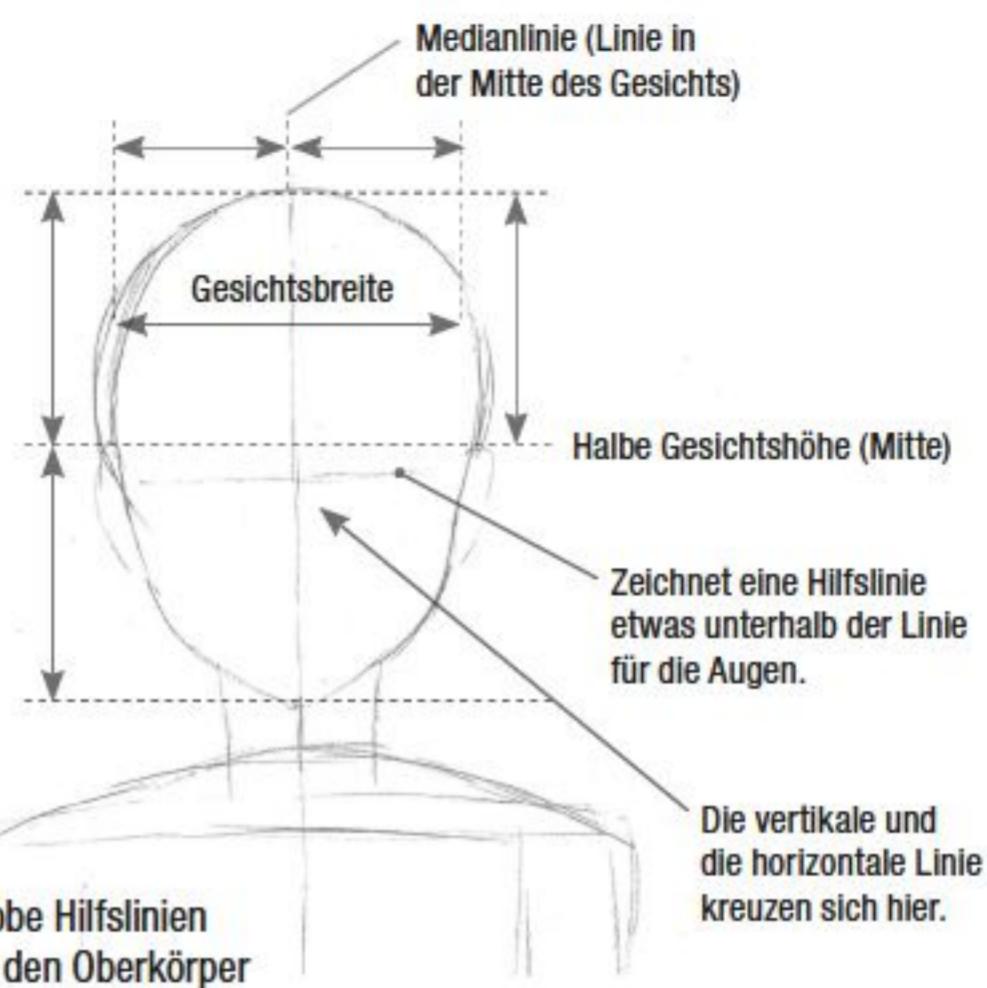
● Kreis, Kreuz und Gleichgewicht – Die Basis –

Als grobe Grundlage zeichnet ihr zunächst eine Rohfassung.



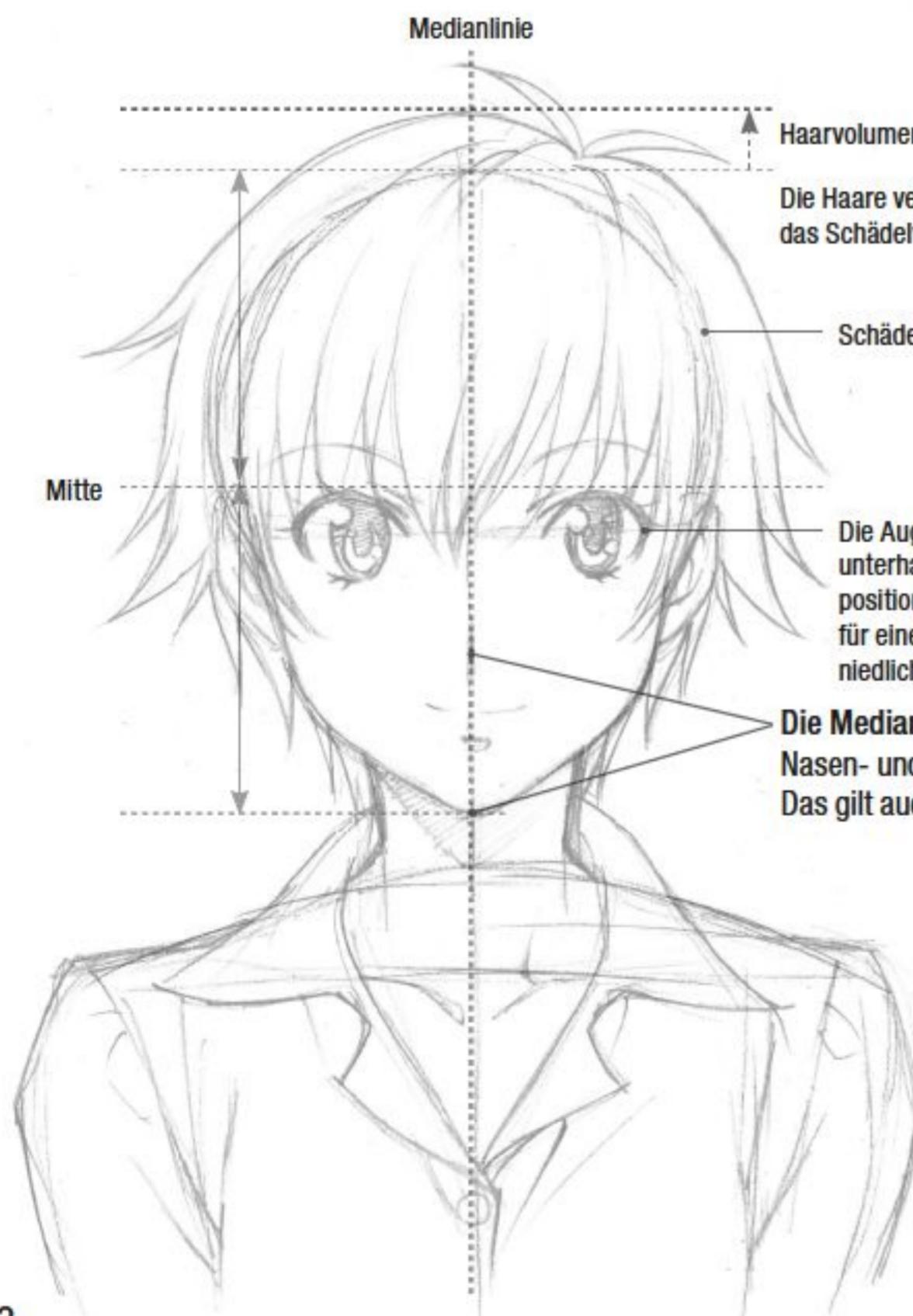
Kreis, Kreuz

Erst ein Oval für den Kopf, dann eine Medianlinie und die Linie für die Augenhöhe (Kreuz). Das ist die Basis für Gesichter.



Gleichgewicht

Wenn die Positionen von Haaren, Augen, Nase und Mund erst einmal bestimmt sind, wird das Zeichnen gleich einfacher. Findet mithilfe des Kreises und des Kreuzes das richtige Gleichgewicht.

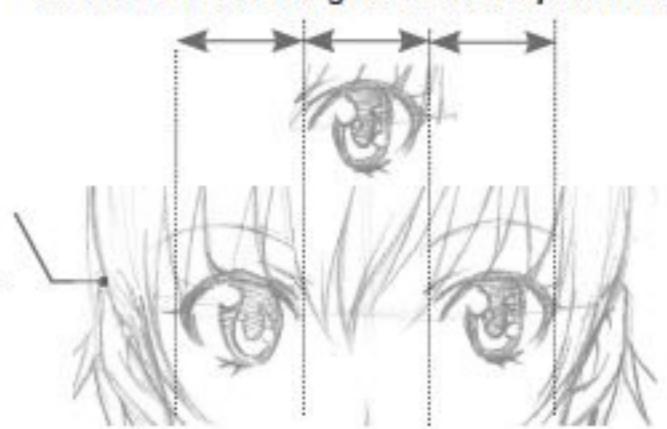


Denkt beim Zeichnen der **Haare** an die Kopf-/Schädelform und bei der **Kleidung** an die Konturen des Oberkörpers/Rumpfs. Daran zu denken, zahlt sich aus, denn ohne die Beachtung der Konturen kommt man leicht ins Stocken.

Die Medianlinie als Anhaltspunkt für Nase und Kinn
Nasen- und Kinnspitze befinden sich auf der Medianlinie.
Das gilt auch bei schräger Perspektive.

Zwischen den Augen so viel Platz lassen, dass noch ein weiteres Auge dazwischenpassen würde.

Höhe der Ohren.
Anatomisch gesehen sitzen sie eher in Höhe der Augenbrauen, aber der Charakter wirkt niedlicher, wenn sie niedriger ansetzen.





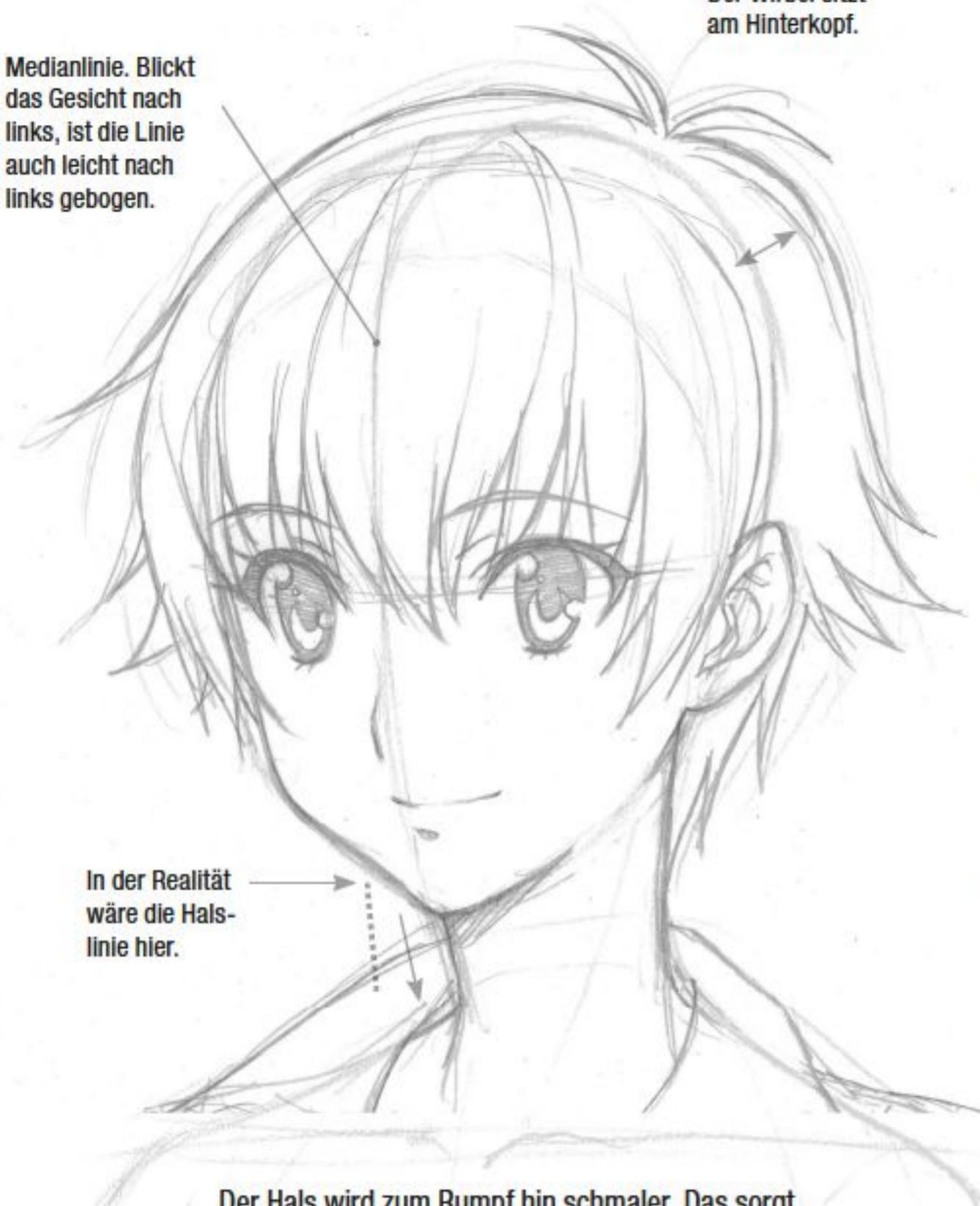
Bei Mädchen sind die Wimpern entscheidend

Die Augen von Charakteren unterscheiden sich je nach Zeichenstil. Einige haben gar keine Wimpern, doch es gibt auch Jungen mit dichten Wimpern. In der Regel vermitteln deutliche Wimpern, dass der Charakter ein Mädchen ist. Versucht einmal, bei Mädchen die Augen und Pupillen etwas größer zu zeichnen. Bei Jungen oder älteren Menschen macht ihr Augen und Pupillen kleiner, um sie von den Mädchen zu unterscheiden.

Große Augen machen Charaktere präsenter und hinterlassen einen stärkeren Eindruck. Das gilt auch für Schauspieler mit großen Augen – sie fallen im Fernsehen oder im Kino auf.



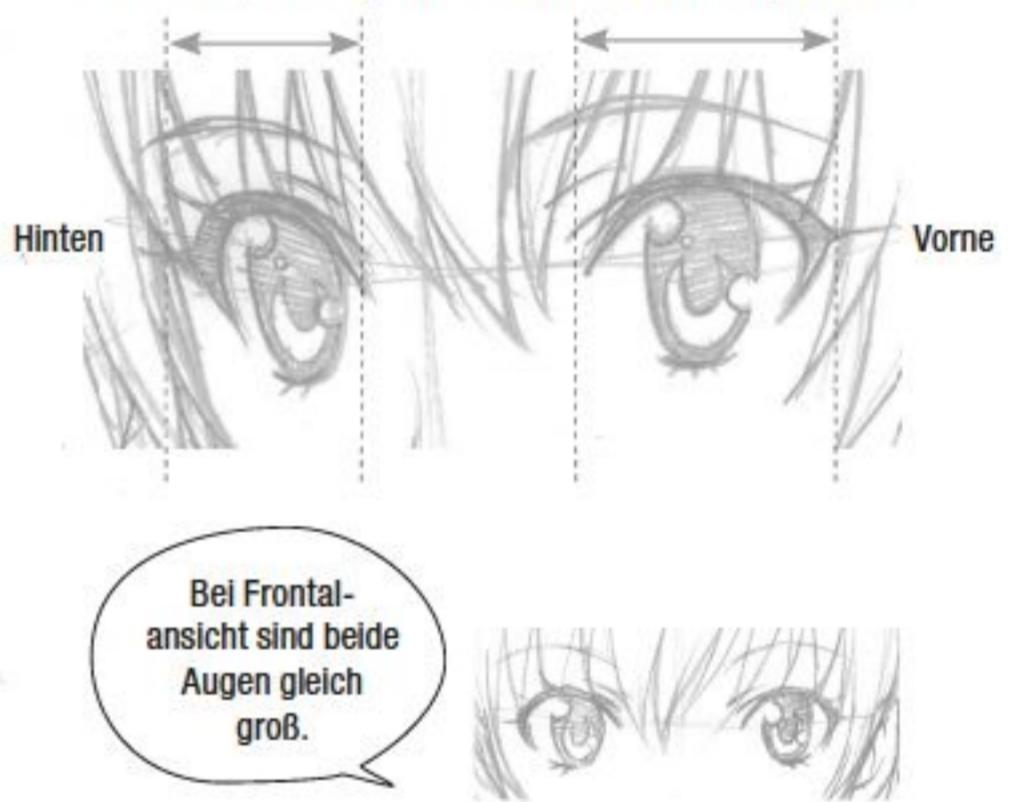
Schräge Perspektive



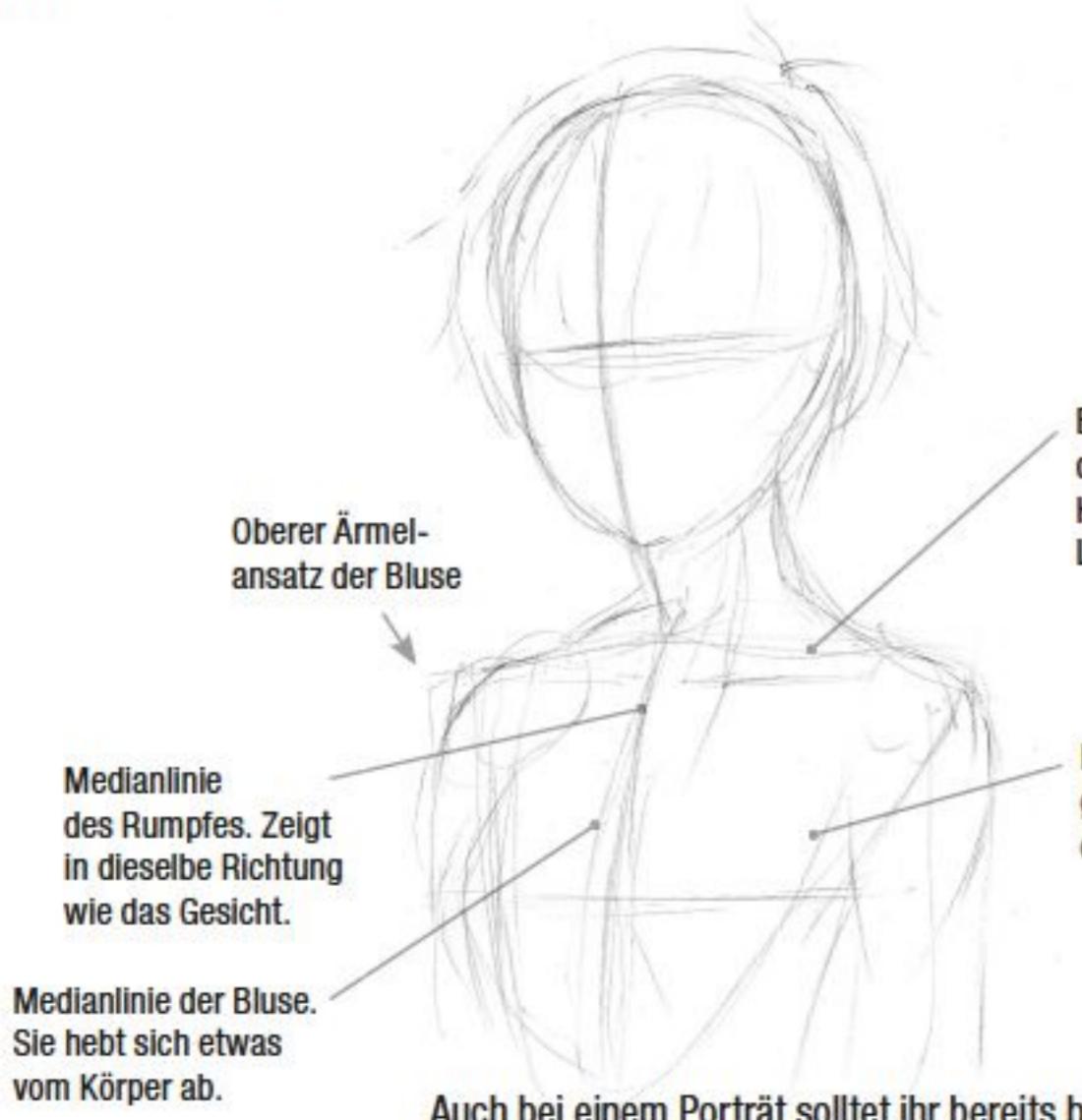
Mithilfe von Kurven erfasst ihr die Plastizität.



Bei schräger Perspektive ist das hintere Auge kleiner.



● Tipps für Porträts



Beide Schultern werden verbunden, um die Höhe anzupassen. Die Linie ist fast horizontal.



Auch bei einem Porträt solltet ihr bereits bei der ersten Skizze an die Hüftposition denken.

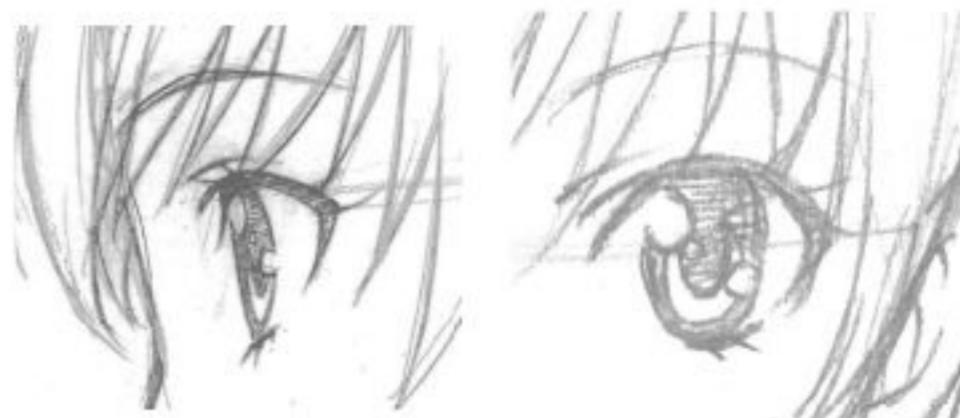
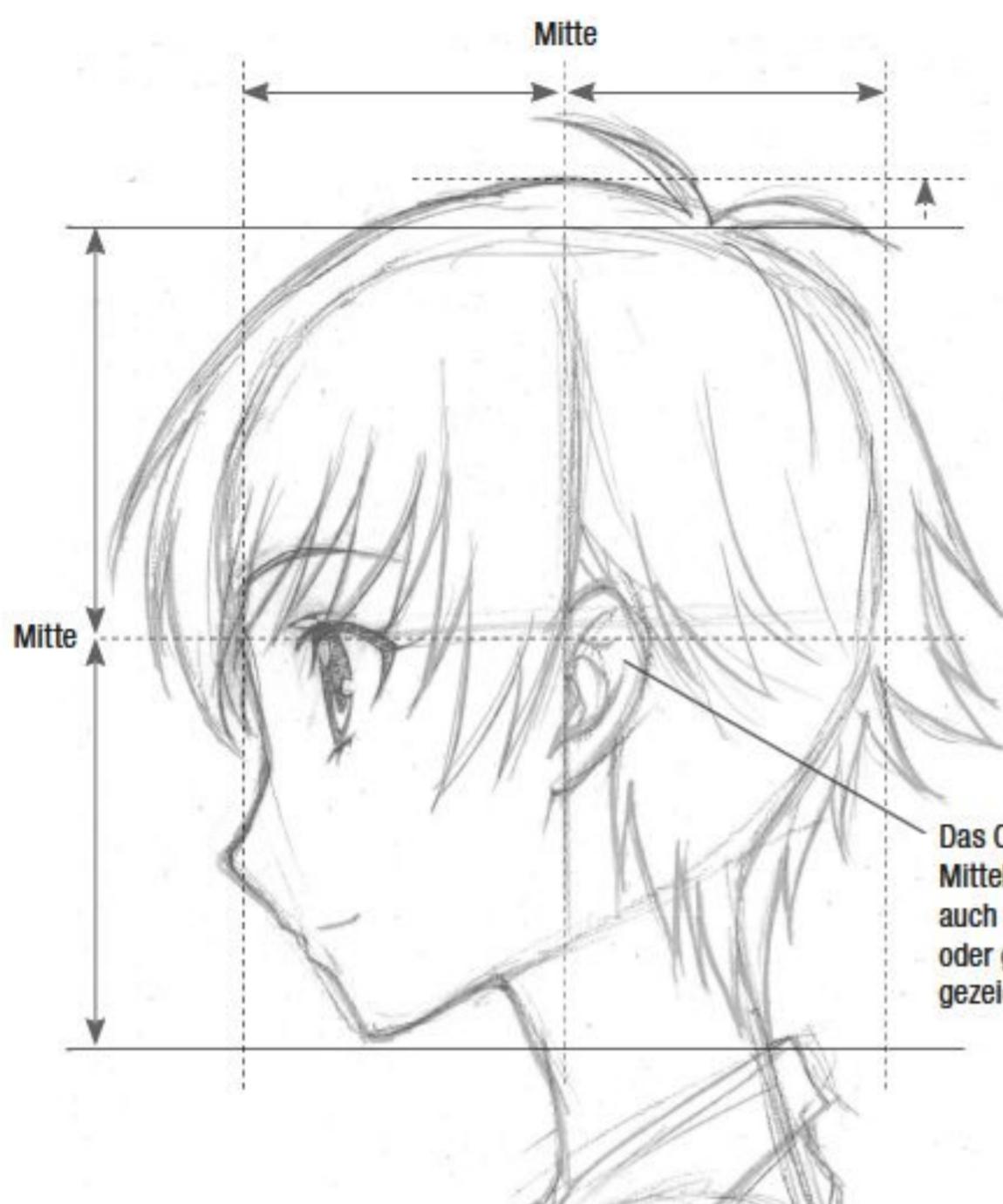
Behaltet die Kopf- und Rumpfform im Blick und arbeitet nun die Details aus.



Den Hals anpassen, um Charaktere niedlicher zu machen

Durch stetes Üben gelingen euch Gesichter immer besser. Aber viele haben Probleme mit dem Bereich unterhalb des Kopfes, wenn sie einen Manga oder eine Illustration zeichnen. Das Geheimnis attraktiver Charaktere liegt in leicht modifizierten Proportionen. Zeichnet ihr beispielsweise einen realistischen, breiteren Hals wie bei einem echten Menschen, geht die Manga-artige Niedlichkeit verloren. Wenn ihr eure Lieblingscharaktere zeichnet, solltet ihr versuchen, sie bis zu den Schultern darzustellen.

Seitenansicht



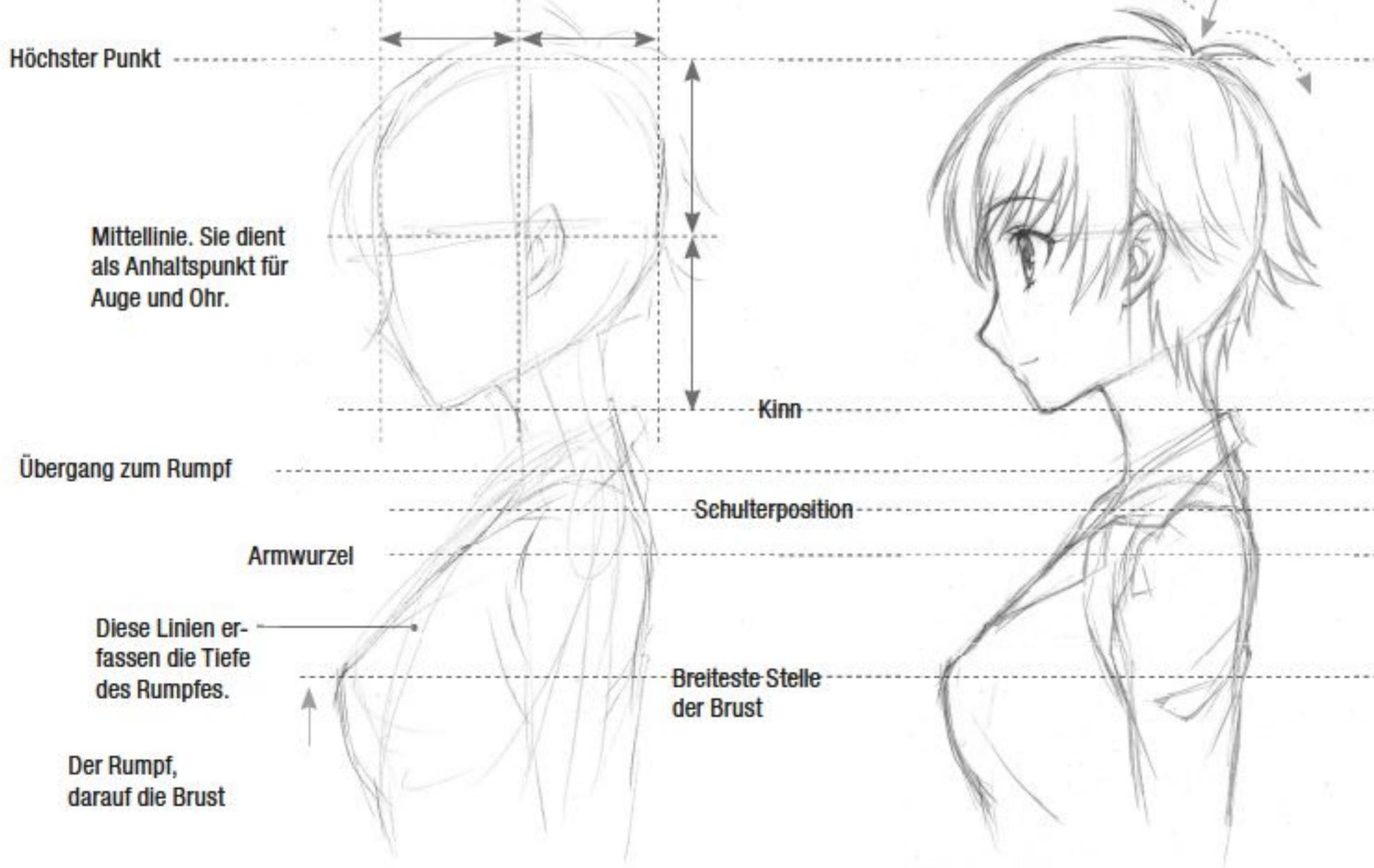
Das Auge hat eine andere Form als bei der Frontalansicht, aber das Lid und die Wimpern bleiben gleich.

Das Auge in Frontalansicht. Anatomisch korrekt wäre die Iris rund, aber daran müsst ihr euch nicht zwingend halten. Ihr könnt modifizieren und so Charaktere niedlicher gestalten.



Frontalansicht. Die Wuchsrichtung der Haare, ihr Volumen und wie weit sie ins Gesicht gehen, muss abgeglichen werden. Wenn ihr zuerst das schräge Gesicht zeichnet, könnt ihr es als Anhaltspunkt nutzen.

● Tipps für Porträts



Zeichnet zunächst grob Kopf, Hals, Rumpf und Körperhaltung. Erfasst die Kopfmitte und die Position des Ohrs.

Die Hilfslinien werden komplettiert und ausgearbeitet. Korrekte Hilfslinien helfen bei der Charakterskizze.