

rolf



Einzigtiger Basiskurs

Shojos, Chibis, Shonen

Action und Gefühle

Spezielle Zeichentipps

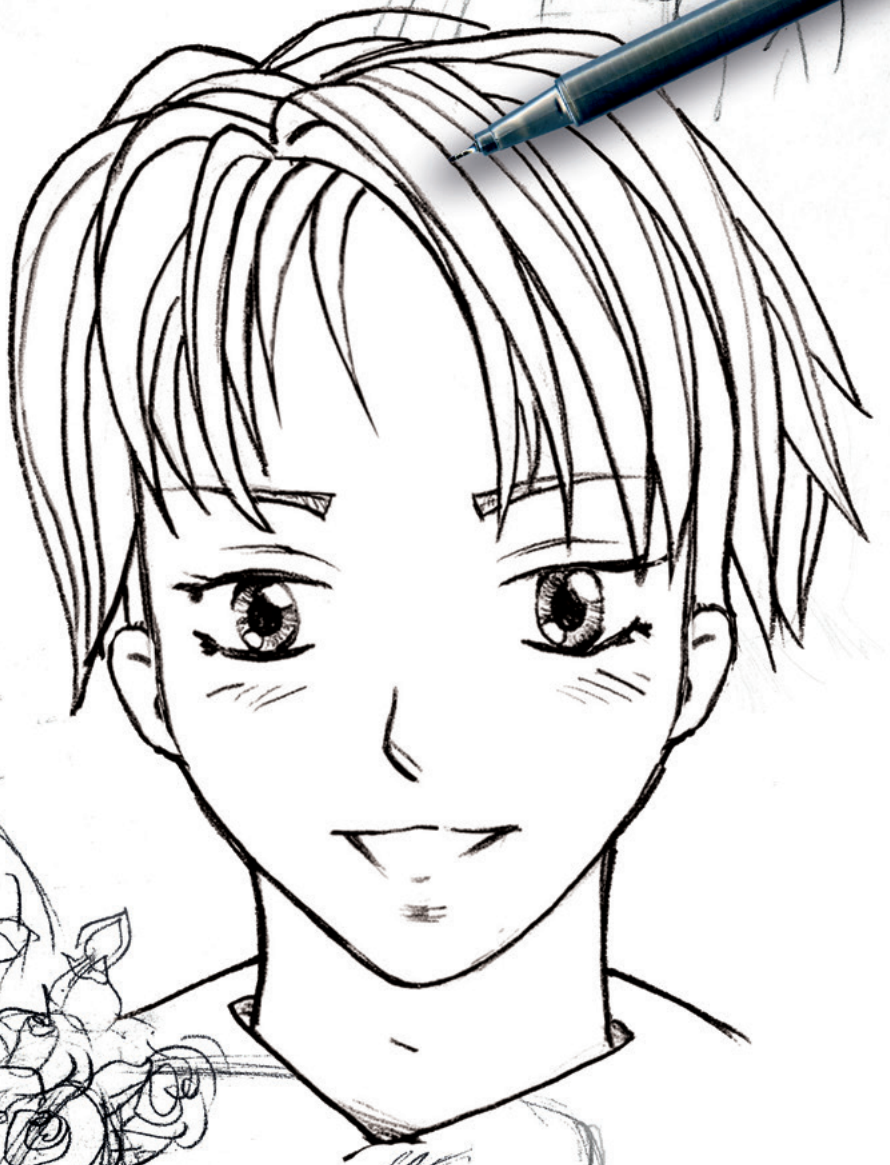
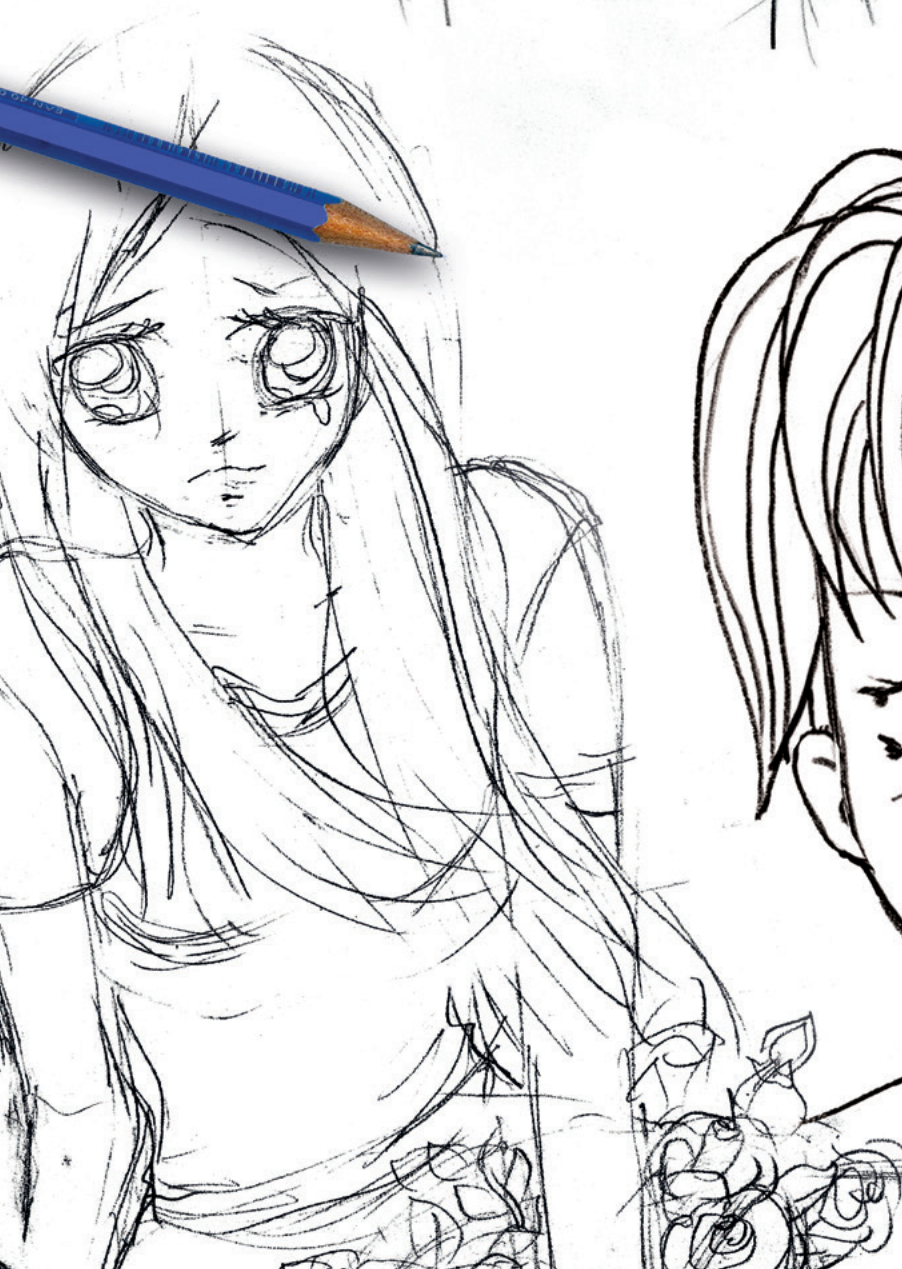
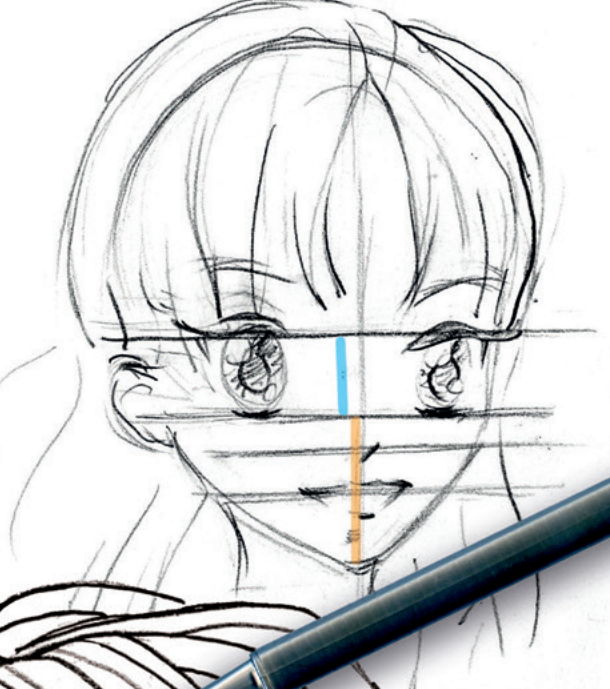
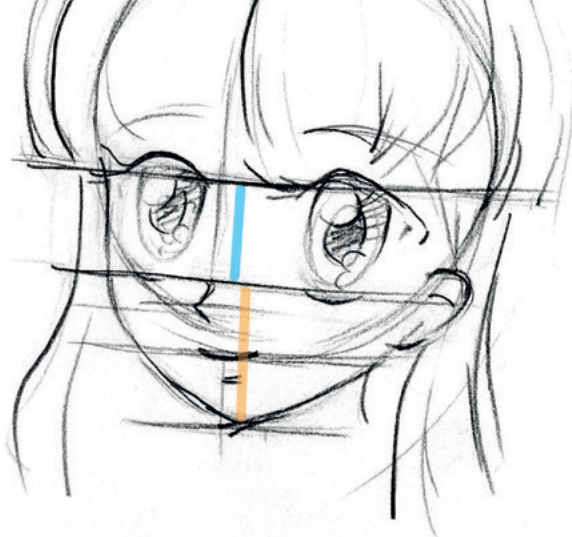
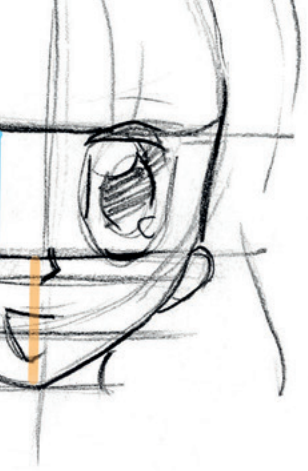
Farbige Motive

Step by Step

MANGA

Step by Step
MANGA





Step by Step MANGA



Einzigartiger Basiskurs

Shojos, Chibis, Shonen

Action und Gefühle

Spezielle Zeichentipps

Farbige Motive

Inhaltsverzeichnis



Vorwort.....	6
MANGA BASICS.....	8
Material – nicht nur für Profis	10
Konturen und Schraffuren.....	12
Der Kopf einer Manga-Figur.....	14
Der Aufbau eines Mädchen-Kopfs.....	16
Der Aufbau eines Jungen-Kopfs.....	18
Besondere Perspektiven des Kopfs.....	20
Die Magie der Manga-Augen	22

Nase und Mund – die geheime Zeichensprache	24
Frisuren für Mädchen.....	26
Frisuren für Jungs	28
Typische Manga-Haare.....	30
Junge Helden – große Gefühle	32
Hände und Füße	34
Anatomie einer Manga-Figur	40
Bewegung einer Manga-Figur	42
Besondere Perspektiven einer Manga-Figur	45

MODE UND GEFÜHLE.....48

Die Schuluniform	50
Was ist dein Style?	52
Weitere Modestile	54
Mode für Jungs.....	56
Magische Verwandlung.....	58
Grenzenlose Emotionen	60
Total verliebt.....	64
Zauberhafte Gesichter aus anderen Welten.....	68

WERTVOLLES WISSEN.....70

Perspektive	72
-------------------	----

Hintergründe.....	74
Kolorieren am Computer.....	76
Kolorieren von Hand.....	78
Grafische Symbole und Lautschrift.....	80

ALLES, WAS NIEDLICH IST 82

Die Welt der Chibis.....	84
Shojo oder Chibi? Eine Frage des Stils.....	90
Fabelwesen und Tiere.....	94
Puppen und Kuscheltiere.....	98

MEIN EIGENES MANGA 100

So kommt Action in die Zeichnungen.....	102
Young Gun.....	104
Prima Ballerina.....	108
Der Fußballstar.....	112
Der Basketballer.....	116
Eine Manga-Geschichte entsteht.....	120

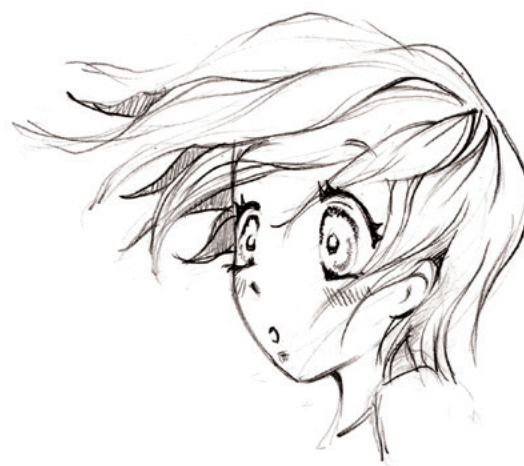
FIGUREN UND STILE 124

Skorpionfrau.....	126
Der Herrscher der Meere.....	128
Das Katzenmädchen.....	130

Der Vampir.....	132
Science Fiction Hero.....	134
Junger Kämpfer.....	136
Dark Teen Boy.....	140
Dark Teen Girl.....	144
Cosplay.....	146

MANGA KUNST 150

It-Girl.....	152
Lost Girl.....	154
Manga-Pop Art.....	156
Glossar.....	157
Impressum.....	158





Vorwort

Schon vor Jahrzehnten hat alles angefangen: Manga, der japanische Comicstil, der sich wie eine Welle über die ganze Welt ausgebreitet hat. Aber wer dachte, dass es sich bei Manga nur um ein vorübergehendes Phänomen handelt, der hat sich getäuscht. Ganz im Gegenteil: Die Kunstform hat sich in den einzelnen Ländern individuell weiterentwickelt und dabei immer neue kreative Ideen hervorgebracht.

Inspiziert von den Mangas, haben sich Jugendkulturen wie zum Beispiel Emos oder Cosplay entwickelt. In der Mode und im Make-up der heutigen Zeit spiegeln sich Manga-Elemente wider und aus dem Genre des Animationsfilms ist es ohnehin nicht mehr wegzudenken. Manga ist heute ein weltweites Phänomen und es ist nicht übertrieben, von einer Kunst- und Designepoche zu sprechen, deren Ende noch lange nicht absehbar ist. Ständig gibt es neue Impulse und Projekte und die Zahl der Manga-Fans wächst unaufhaltsam.

Selbst die großen Kunstmuseen in den Metropolen dieser Welt haben das Thema inzwischen entdeckt und widmen bekannten Manga-Künstlern aufwendige Ausstellungen.

Dieses Buch gibt eine Anleitung, wie man sich dem Thema kreativ nähern kann, darüber hinaus bietet es aber auch Inspiration für Zeichner, die sich neu weiterentwickeln wollen. Es werden unterschiedliche Manga-Stile beschrieben, aufgegriffen und angewandt wie zum Beispiel Shojos, Bishies, niedliche Chibis, Shonen und vieles mehr. Weit wichtiger als jede Theorie ist es jedoch, Spaß am Zeichnen zu haben. Denn eines muss man wissen, bevor man sich mit dem Thema beschäftigt: Worte sind geduldig, Lesen macht klug, aber wer ein echter Mangaka werden möchte, der sollte so viel wie möglich zeichnen.

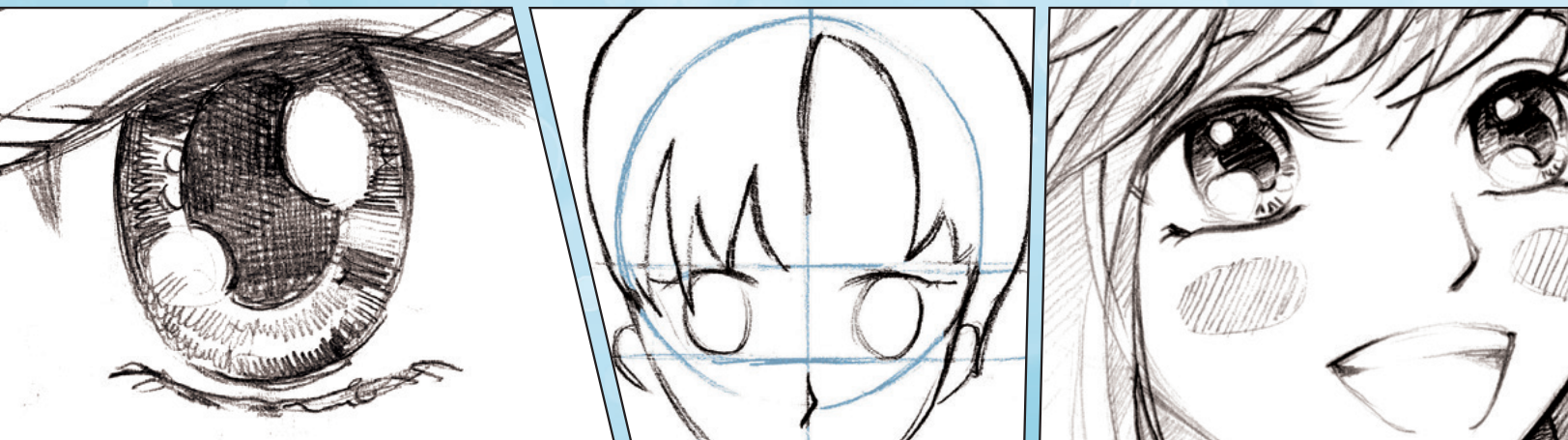
Euer Gecko

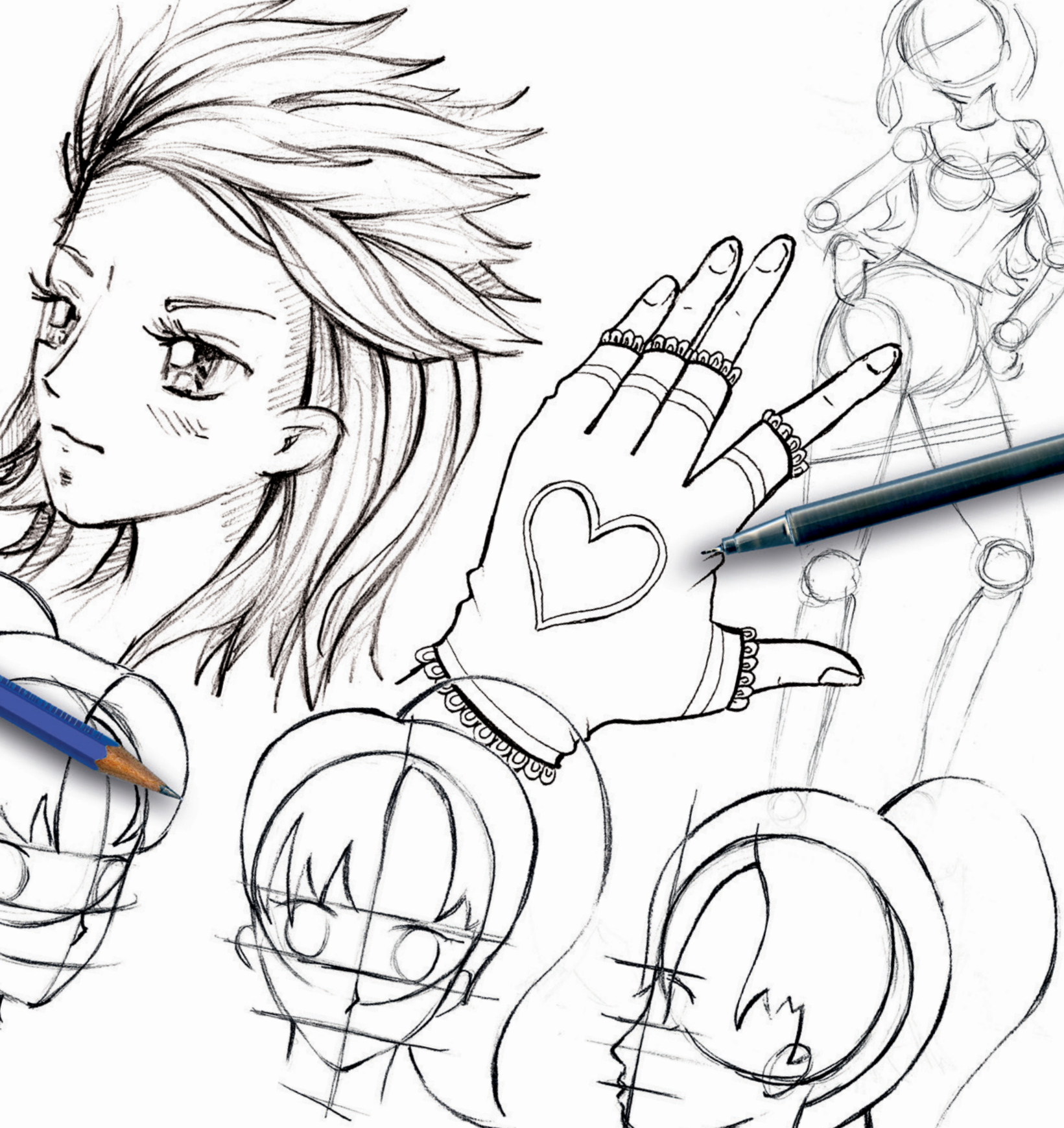


Manga Basics

Damit deine Figuren auch wie Manga-Figuren aussehen, musst du ein paar Tricks kennen. Denn die Profi-Mangaka haben so etwas wie eine geheime Manga-Zeichensprache entwickelt, die ihre Figuren so unwiderstehlich und einzigartig erscheinen lässt. Wenn du weißt, wie es geht, wirst du erstaunt sein, wie lebendig und echt deine Figuren von Anfang an wirken.

In diesem Kapitel lernst du, wie man eine Manga-Figur richtig aufbaut und wie man sie mit Leben füllt. Grafisch bedeutet das, die wichtigsten Manga-Stilmittel wie zum Beispiel Haare oder Augen zu verstehen und umzusetzen. Inhaltlich lernst du, wie man Gefühle und Bewegungen darstellt.





Material – nicht nur für Profis

Ohne gutes Arbeitsmaterial geht beim Zeichnen nichts, denn wie sonst könntest du deine Ideen zu Papier bringen? Wähle also die Stifte und das übrige Zubehör sorgfältig und mit Bedacht aus. Jeder Zeichner hat seine speziellen Vorlieben, was das Material angeht, und das ist auch gut so, denn die Wahl des Arbeitsmaterials ist schon der erste Schritt zu einem eigenen Stil. Es gibt jedoch Dinge, die jeder haben sollte – und es gibt Dinge, die sehr nützlich, aber nicht absolut notwendig sind. Hier einige Listen dazu.

CHECKLISTE BASICS

Dieses Material brauchst du unbedingt, wenn du Mangas zeichnen willst. Es ist die Grundausrüstung und was du nicht im Haus hast, musst du kaufen, ehe es losgeht.

- » Bleistifte in verschiedenen Härtegraden
- » Weißes Papier
- » Ein Radiergummi
- » Eine feste, glatte Zeichenunterlage, auf die man das Papier legen oder auch mit Kreppband heften kann.
- » Schwarze Filzstifte in unterschiedlichen Stärken
- » Schwarze Fineliner
- » Verschiedene Lineale

CHECKLISTE BASICS PLUS

Auch diese Dinge sind nützlich und erleichtern dir die Arbeit. Diese Ergänzungen zum Basismaterial erlauben es, speziellere Bilder zu zeichnen.

- » Buntstifte und Marker
- » Eine Gliederpuppe
- » Ein Zirkel
- » Weißer Zeichenkarton
- » Tusche und Feder oder Pinsel
- » Rasterfolien
- » Ein Computer mit grafiktauglichem Arbeitsspeicher
- » Ein Scanner und ein Drucker
- » Zumindest ein gutes Grafikprogramm

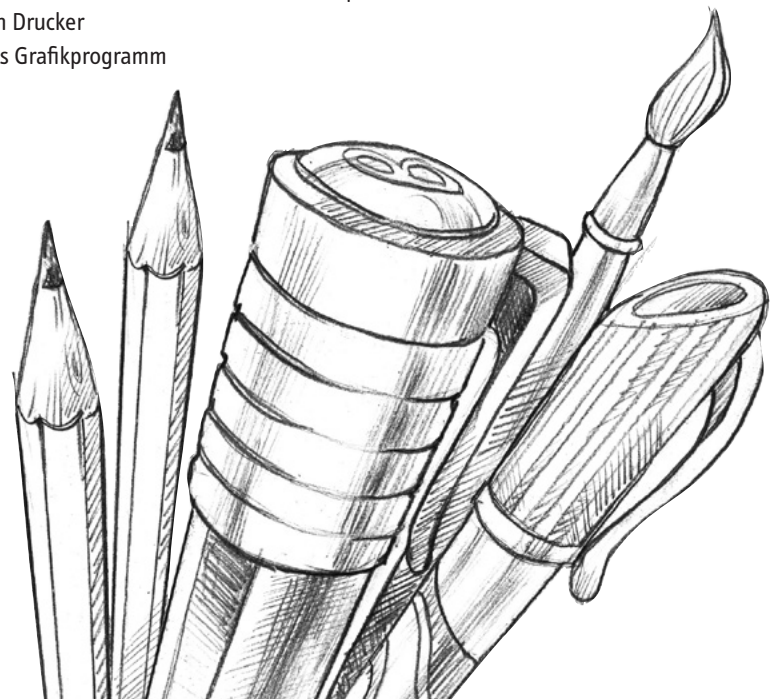
CHECKLISTE PROFIZUBEHÖR

Für Zeichner, die sich sehr intensiv mit der Thematik beschäftigen, lohnt es sich, diese Dinge anzuschaffen und sie konsequent zu nutzen.

- » Ein Leuchttisch
- » Kurvenschablonen
- » Profi-Grafikprogramme
- » Verschiedene Schriften (Fonts) für den Computer
- » Ein Zeichentableau für den Computer
- » Transparentfolie

WICHTIG

Wie bei allen Dingen, die man kaufen kann, gibt es auch beim Arbeitsmaterial immense Unterschiede in der Qualität. Sparen lohnt sich meistens nicht, da zum Beispiel billigere Bleistifte leicht brechen oder Fineliner schneller austrocknen.

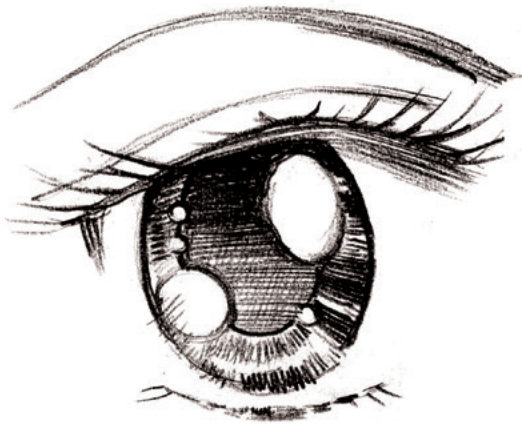


Am besten ist es, das Material gleich zu testen, dann merkt man sofort, was einem liegt und was weniger in Frage kommt. Diese Abbildung zeigt ein typisches Manga-Auge, das mit unterschiedlichen Stiften gezeichnet wurde. Versuche es am besten gleich selbst!

Übung

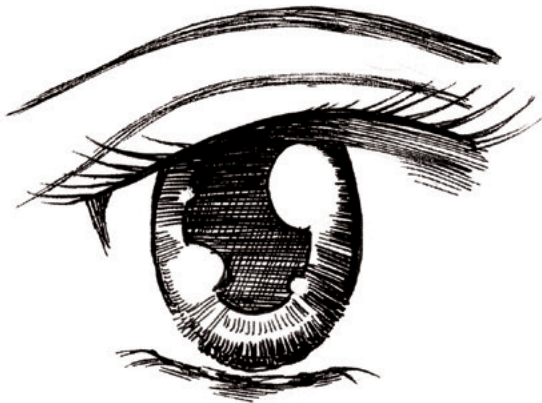
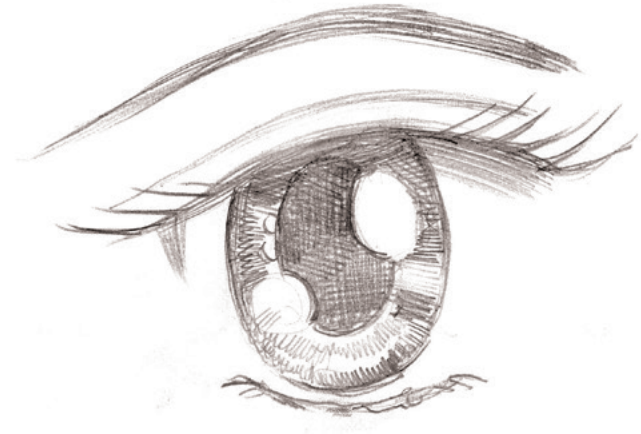
WEICHER BLEISTIFT

Mit weichen Bleistiften zwischen den Stärken 2B und 6B kann man dunkle Linien und Schraffuren zeichnen.



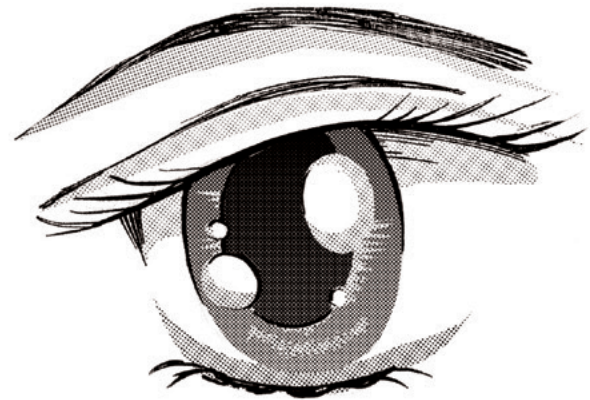
HARTER BLEISTIFT

Mit harten Bleistiften zwischen den Stärken 2H und 6H kann man helle Linien und Schraffuren zeichnen.



FINELINER

Fineliner sind ganz dünne Filzstifte, mit denen man sehr feine Linien zeichnen kann. Dieses Auge wurde damit gemacht.



FINELINER UND RASTERUNG

Dieses Auge wurde ebenfalls mit einem Fineliner gezeichnet und dann mit Rasterflächen gefüllt. Diese Technik wird im Buch noch näher beschrieben.

Konturen und Schraffuren

Zunächst ein paar allgemeine zeichnerische Basistechniken: Schwarze oder auch farbige Konturen sind ein wichtiges Stilmittel beim Manga zeichnen. Sie begrenzen die Flächen nach außen hin und geben der Zeichnung den typischen Manga-Look. Dabei wird auch die Auswahl des Materials am deutlichsten, denn eine Bleistiftlinie sieht ganz anders aus als eine Linie, die mit einem Fineliner gezeichnet wurde. Wenn du ein einfaches Motiv nimmst und die Konturen mit verschiedenen Stiften nachzeichnest, dann siehst du den Unterschied selbst.

WICHTIG

Schöne Konturen zu zeichnen ist eine Kunst. Wenn es am Anfang nicht so aussieht wie gewünscht, dann nicht den Mut verlieren! Mit etwas Übung wird es schnell besser und es kristallisiert sich der eigene Zeichenstil heraus.

Detail



FINELINER-KONTUR

Zeichnet man die Konturen mit einem Fineliner, dann sind die Linien ganz dunkel und scharf vom Papier abgegrenzt. Vor allem gibt es aber keine Möglichkeit mehr zu radieren.

Detail



BLEISTIFT-KONTUR

Im Gegensatz zum Fineliner sind beim Bleistift die Linien weicher und unschärfer. Wer noch etwas unsicher ist, kann hier natürlich auch radieren und korrigieren.

KONTUREN IM VERGLEICH

Die beiden stark vergrößerten Details zeigen den Unterschied bei der Anwendung verschiedener Arbeitsmaterialien. Während der Fineliner eine sehr grafische Optik erzeugt, verleiht der Bleistift der Zeichnung einen etwas skizzenhafteren Ausdruck, den man je nach Motiv und Gestaltung auch ganz gezielt einsetzen kann.

Eine weitere Basistechnik beim Zeichnen ist das Schraffieren. Mit Hilfe von Schraffuren lassen sich Figuren dreidimensional darstellen. Durch Schraffuren entsteht der Eindruck von Hell-Dunkel, was gleichbedeutend ist mit Licht und Schatten. Beim Manga zeichnen werden Schraffuren häufig bei ersten Bleistiftentwürfen oder Storyboards angewandt. Später, in der Reinzeichnung mit dem Fineliner oder der Tusche, werden zur Grau- oder Farbabstufung meist andere Techniken verwendet, wie man im Verlauf des Buches noch sieht.

Stark vergrößert:
Die Pupille eines Auges
mit Bleistift-Schraffuren



Stark vergrößert:
Die Pupille eines Auges
mit Fineliner-Schraffuren



Härtegrad 3H

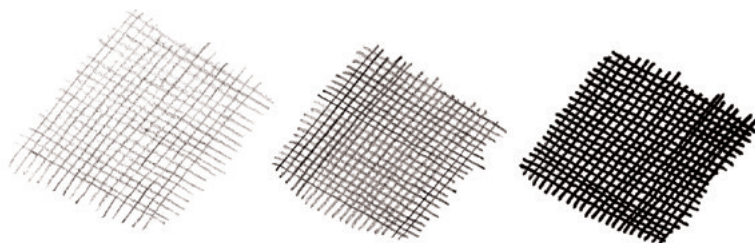
Härtegrad 3B

Fineliner



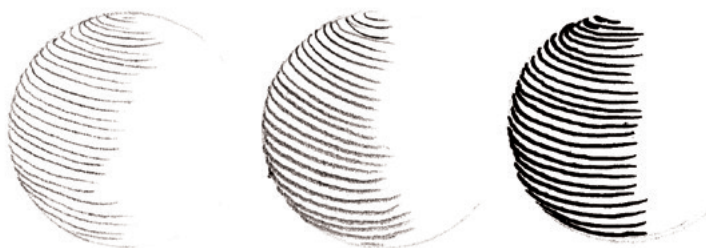
PARALLELSCHRAFFUREN

Alle Linien verlaufen bei dieser Technik parallel. Um den Eindruck einer gleichmäßig grauen Fläche zu bekommen, ist es dabei wichtig, dass die Abstände zwischen den feinen Linien möglichst gleich sind.



KREUZSCHRAFFUREN

Hier werden, ähnlich wie bei den Parallelschraffuren, ebenfalls alle Linien parallel gesetzt. Um jedoch feinere Abstufungen zu bekommen, setzt man der ersten Schraffur weitere Schraffuren aus anderen Richtungen entgegen.

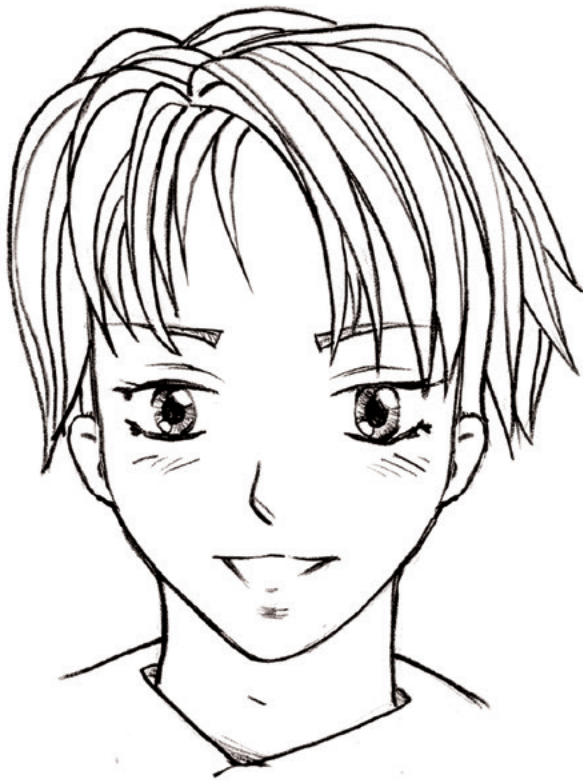
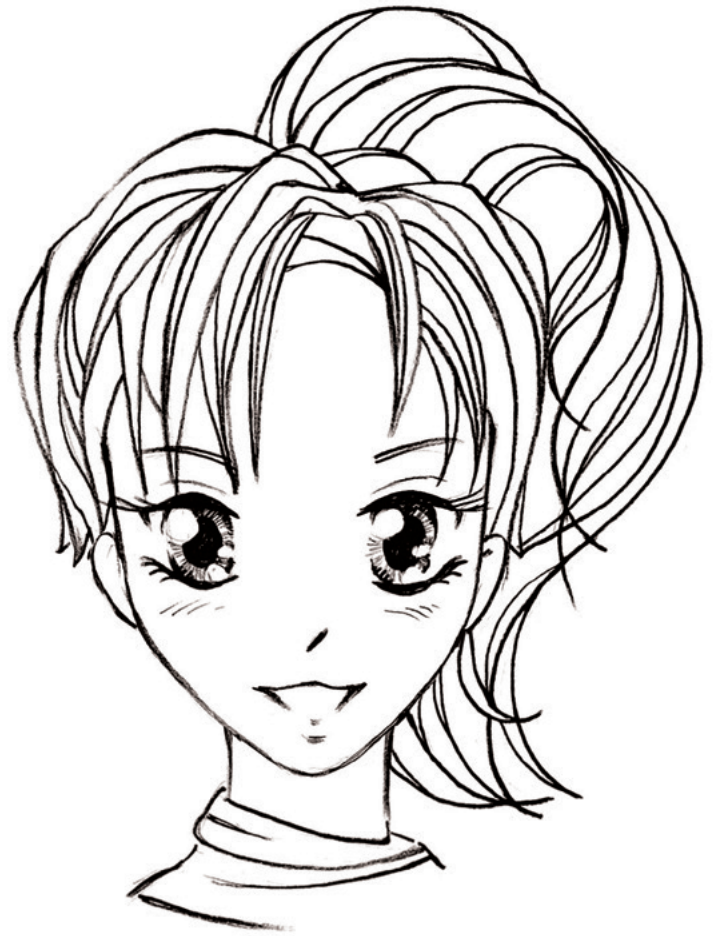


FORMLINIEN

Diese verlaufen ebenfalls parallel und folgen dabei der Form des Objekts, sind also zum Beispiel gebogen oder geschwungen. Durch diese Schraffur bekommt man einen hohen Grad an Dreidimensionalität in die Zeichnungen.

Der Kopf einer Manga-Figur

Der Grund, weshalb die Manga-Welle von Japan aus weiter über alle Kontinente schwappt, liegt besonders an den ausdrucksstarken Gesichtern der meist jungen Manga-Helden. In den Gesichtern der von den Mangakas gezeichneten Figuren spiegeln sich die Gefühle einer ganzen Generation wider. Freud und Leid, Liebe, Abenteuer und Leidenschaft – alles wird mit nur wenigen Strichen dargestellt. Dabei spielen die Haare und die Augen eine ganz besondere Rolle, der wir in den folgenden Kapiteln auf den Grund gehen wollen. Nehmt euch am besten gleich Bleistift und Papier zur Hand und zeichnet mit.



WICHTIG

Die Grundlage beim Zeichnen sind einfache geometrische Formen wie Dreiecke, Kreise oder Rechtecke. Auch in diesem Buch sieht man diese Formen beim Aufbau der Motive immer wieder. Wer noch etwas unsicher ist, der sollte das Zeichnen dieser Formen immer wieder üben.

