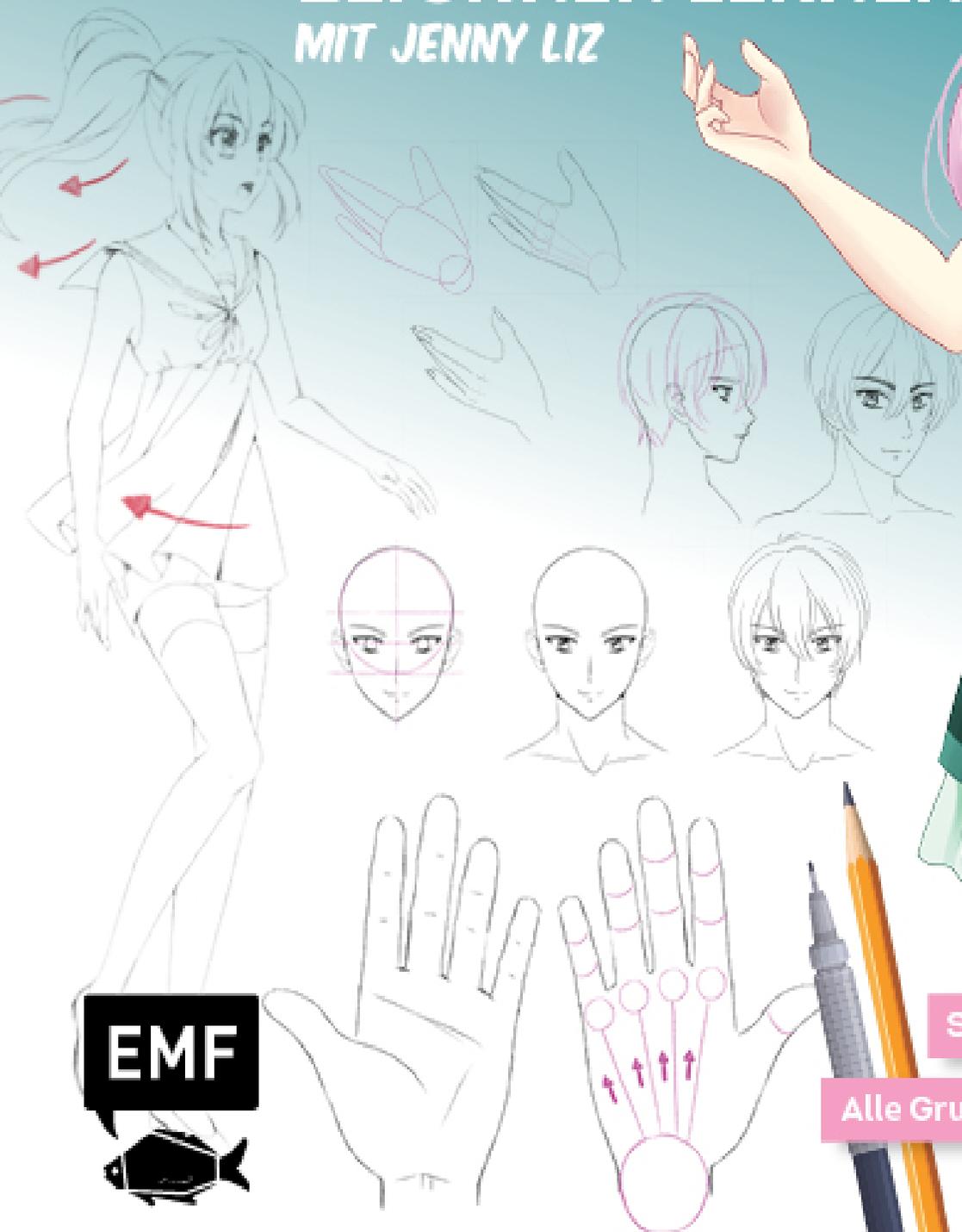


Magie MANGA

ZEICHNEN LERNEN
MIT JENNY LIZ



Step by step zum Mangaka

Alle Grundlagen, Styles und mehr

EMF



Step by step zum Mangaka

Alle Grundlagen, Styles und mehr

Magic MANGA

ZEICHNEN LERNEN
MIT JENNY LIZ



EIN BUCH DER
EDITION MICHAEL FISCHER

Impressum

Alle in diesem Buch veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Buchs ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Buch veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Buch hinzuweisen.

EIN E-BOOK DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2021

© 2021 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Covergestaltung: Anna Obermüller
Redaktion und Lektorat: Denise Mareis
Layout: Katharina Bittel
Herstellung: Laura Denke

ISBN 978-3-7459-0596-0

www.emf-verlag.de

Inhalt

Vorwort

GRUNDLAGEN

Materialien

Traditionelle Zeichenmedien

Digitale Zeichenmedien

Die Anatomie bei Manga-Figuren

Realistische Kopf-Körper-verhältnisse
unRealistische Kopf-Körper-verhältnisse

Grundlagen der weiblichen Anatomie

Die weiblichen Konturen

Grundbau des weiblichen Körpers

Die weibliche Anatomie – zeichnen lernen

Grundlagen der männlichen Anatomie

Die Männlichen Konturen

Grundbau des männlichen Körpers

Die männliche Anatomie – zeichnen lernen

Gesichter zeichnen lernen

GesichtsAnatomie

Frontale Ansicht des Kopfes

Halbprofil des Kopfes

Profilansicht des Kopfes

Emotionen darstellen

Hände zeichnen

Frontalansicht der flachen Hand

Seitliche Perspektive der Hand

Frosch- und Vogelperspektive

Die Froschperspektive

Die Vogelperspektive

Grundlagen der Dynamik

Vorwärts- und rückwärtslaufen

Rennen und schnelle Bewegungen

Dynamik im Kampf und bei der Magie

Kleidung zeichnen

Jacke

Longsleeve-Shirt am männlichen Körper

T-Shirt am weiblichen Körper

Kapuze

Lange, Lockere Hose

DreiviertelHose mit aufgesetzten Taschen

Eng anliegende Leggins

Kurze Hose bzw. Hotpants

Rock

Dynamisch auffallender Rock

Faltenrock

Faltenrock aus der Froschperspektive

Arten von Faltenröcken

MOTIVE

Candy-Girl

Süßigkeiten zeichnen

Under the water

Chibi-Assassine

Chibi-Blumenmädchen

Schwertkämpfer

Superheld in Aktion
Pärchen
Gold zeichnen
Süße Manga-Kätzchen
Strukturen einarbeiten
Cat-Girl-Maid
Schmetterlingselfe
Blätter Ausmalen
Kriegerin der Magie
Superheldin aus der Zukunft
Fabelwesen
„Pretty Purple Ribbon“
Gesicht-Special
Kimono-Pärchen
Tränen in der Dunkelheit
Tränen zeichnen
Charakterentwurf Rapunzel
Rock mit Rüschenbordüre
Jakob in Fußballaktion
Tanz für mich
Yellow Flowers

Über die Autorin

Dank



Vorwort

HALLO ZUSAMMEN, ICH BIN JENNY!

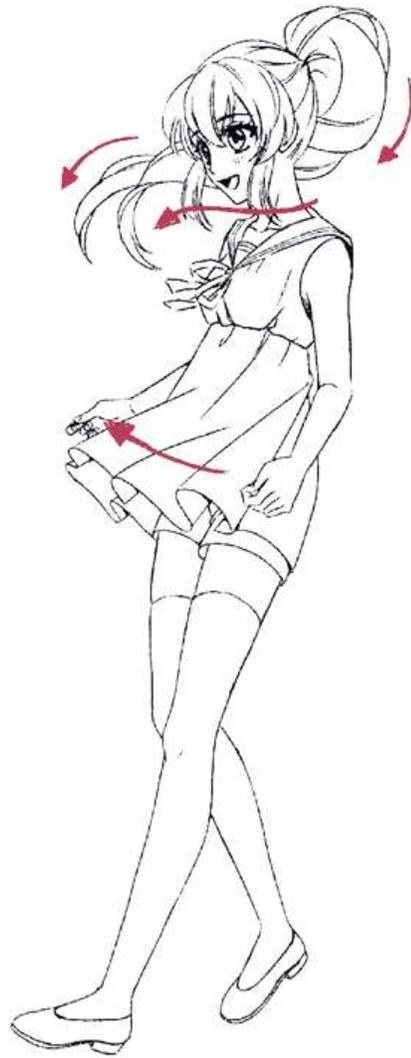
Vielen herzlichen Dank, dass du mein Buch gekauft hast, um mit mir zusammen zeichnen zu lernen.

Du möchtest deine eigenen Manga-Charaktere kreieren und sie zum Leben erwecken? Dann ist dieses Buch genau richtig für dich. Es spielt dabei keine Rolle, ob du Anfänger oder Fortgeschrittener bist, hier findest du zu jedem Thema Anregungen, um eine vollständige Illustration mit deiner selbst gezeichneten Manga-Figur zu erschaffen.

In diesem Buch findest du sehr detaillierte Anleitungen, um eine eigene Manga-Figur zu zeichnen. Dazu gehören der anatomische Aufbau des Körpers, verschiedene Emotionen, aber auch alle möglichen Kleidungsstücke. Zudem enthält dieses Buch viele Motivbeispiele, in denen die Grundtechniken angewendet werden. So kannst auch du mit deiner Manga-Figur eine detaillierte und hochwertige Illustration anfertigen.

In diesem Sinne wünsche ich dir viel Spaß und Freude beim Zeichnen!

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Jenny', with a small heart symbol integrated into the final stroke.



GRUNDLAGEN

Materialien

Hier findest du eine kleine Übersicht über die Zeichenmaterialien, die du benutzen kannst. Ich selbst arbeite seit vier Jahren ausschließlich digital, aber auch die traditionellen Zeichenmaterialien haben ihren Reiz nie verloren.

TRADITIONELLE ZEICHENMEDIEN



VORSKIZZEN UND SKIZZEN

Mit diesen Materialien kannst du deine groben und feinen Skizzen erstellen:

Farbige Bleistifte

Farbige Bleistifte sind eine enorme Hilfe dabei, deine Skizzen noch detaillierter und übersichtlicher auszuarbeiten. Achtung, lass die Skizze nicht zu lang liegen, da diese Farben so leicht wegzuradieren sind, bleichen sie mit der Zeit aus.

Bleistifte

Mit dem normalen Bleistift kannst du deine grobe Skizze, die du mit den farbigen Bleistiften gezeichnet hast, nachfahren. Ein

Druckbleistift eignet sich hier besonders gut, da er sehr feines und detailliertes Arbeiten ermöglicht.

Radiergummi

Für das traditionelle Arbeiten ist der Radiergummi sehr wichtig. Du solltest einen weichen Radiergummi nutzen, und am besten einen weißen, damit er keine farbigen Schlieren hinterlässt. Für die feinen Arbeiten gibt es Radiergummistifte, die eine weiße und weiche Spitze besitzen. Ungeeignet ist der rot-blaue Radiergummi, da er schmiert und unschöne Stellen hinterlässt.



OUTLINES – DAS NACHFAHREN DEINER MANGA-ILLUSTRATIONEN

Fineliner

Fineliner sind am besten geeignet, um die Outlines deiner Illustration nachzufahren. Es gibt sie in verschiedenen Stärken und Farben. Die Stiftspitze ist sehr wichtig. Ein typischer Stabilo Fineliner hat meist eine Stiftspitze von ca. 0,3 mm. Wenn du dich an das nächste Level wagen möchtest, empfehle ich dir Stiftspitzen mit einer Stärke zwischen 0,03 mm und 0,1 mm. Erkundige dich bei deinem Zeichenwarenhändler oder sieh im Internet nach.

KOLORATION

Mit diesen Materialien hauchst du deinem Bild nicht nur Farbe, sondern auch Leben ein:



Buntstifte

Buntstifte sind für jeden Anfänger geeignet und du kannst sie vielseitig einsetzen. Durch leichten Druck geben sie nur wenig Farbe ab und wirken heller, durch starken Druck beim Zeichnen wirken sie dunkler und intensiver. Wenn du noch keine Zeichenmaterialien hast, empfiehlt es sich, mit Buntstiften anzufangen. Verwende für diese Stifte Kopierpapier oder einen Zeichenblock (das Papier sollte nur nicht zu glatt sein).



Aquarellfarben und -stifte

Auf dem dritten Bild siehst du spezielle Aquarellstifte, die sich hervorragend für unterwegs eignen. Aber du kannst auch ganz normale Aquarell- oder Wasserfarben benutzen, dazu benötigst du noch ein paar Pinsel mit weicher Spitze, einen Becher mit Wasser und Aquarellpapier.



Wassertankpinsel

Der Wassertankpinsel ist ein sehr hilfreiches Gimmick, das ich in Japan kennengelernt habe. Damit kannst du deine noch feuchten Aquarellfarben verblenden, um so einen weichen Übergang zu gestalten. Auch diese Pinsel bekommst du inzwischen schon in vielen Künstlerbedarfshops. Der Wassertankpinsel ist kein Muss, aber eine angenehme Erleichterung. Stattdessen kannst du auch einen ganz normalen, in Wasser getränkten Pinsel nehmen. Verwende auch hierbei Aquarellpapier.



Marker

Marker sind Filzstifte auf Alkoholbasis und sie lassen sich darum sehr gut auf dem Blatt verteilen, ohne Schlieren zu bilden. Bei Markern ist jedoch zu beachten, dass sie auf dem Papier oft ein klein wenig ausbluten und man vorsichtig und schnell damit arbeiten sollte. Verwende dafür Markerpapier mit mindestens 250 g/m².

TIPP

Achtung, es gibt auch Markerpapier mit niedriger Grammatur, das ist reines Layoutpapier und nicht zum Illustrieren von Manga-Bildern geeignet

Pastellkreide

Pastellkreide eignet sich nicht zwingend dazu, ein komplettes Bild zu kolorieren, aber sie eignet sich sehr gut für sanfte Hintergründe.

TIPP

Wenn du etwas Besonderes in deinen Hintergrund einarbeiten möchtest, verwende eine Schablone und tupfe Pastellkreide in die Öffnung.

HIGHLIGHTS UND FEINSCHLIFF

Mit diesen Materialien verleihst du deinem Bild einen einzigartigen Charme:



Gelstift, weiße Tusche oder Deckweiß

Die einfachste und sauberste Art, dein Bild zu verschönern, ist mit einem weißen Gelstift. So kannst du Haare noch strähniger gestalten. Ein Gelstift ist allerdings recht dick, vergleichbar mit einem 0,5-mm-Fineline. Wenn du es dünner magst, empfiehlt es sich, weiße Tusche oder Deckweiß zu verwenden, so kannst du diese Linien mit einem sehr feinen Pinsel zeichnen.

Weißer Buntstift

Mit einem weichen weißen Buntstift kannst du auch hervorragend Highlights in dein Bild einbringen. Dieser ist nicht ganz deckend, somit lassen sich super Lichtreflexe zeichnen oder Flächen, die du mit leichtem Druck ausmalst, transparent darstellen.

DIGITALE ZEICHENMEDIEN



Du solltest wissen, dass das digitale Zeichnen die teuerste Zeichenvariante ist. Doch auf Dauer wohl die günstigste, denn der Vorteil daran ist, dass du keinen Verschleiß von Zeichenmaterial hast, wenn du deine Werkzeuge immer pflegst und vorsichtig behandelst. Bist du schon ein fortgeschrittener Zeichner oder willst lieber in den digitalen Zeichenbereich starten, dann findest du hier, was du dazu brauchst.

COMPUTER

Wenn du am PC zeichnen möchtest, brauchst du natürlich einen Computer und eine Software. Achte darauf, dass deine PC-Hardware den technischen Ansprüchen des Tabletts und deiner Software gerecht wird. Dann steht deinem Ziel, digital zu zeichnen, nichts im Weg.

GRAFIKTABLETT

Ein Grafiktablett ist unerlässlich, um digital zu zeichnen. Inzwischen gibt es schon sehr viele Ausführungen.

Grafiktablett ohne Display

Das hier ist die günstigste Wahl, um digital am Computer zu zeichnen. Ein normales Grafiktablett ist so konzipiert, dass du auf dem Tablett zeichnest, aber die Zeichnung nur auf deinem Bildschirm siehst, dafür braucht es sehr viel Geduld und Übung.

TIPP

Achtung! Es gibt inzwischen viele Anbieter von Grafiktablett-PCs. Aber nicht jedes dieser Grafiktablets eignet sich zum Zeichnen. Frage hierfür am besten beim Verkäufer nach und erkläre ihm, wozu du das Tablett genau benötigst.

Grafiktablett-Monitor (mit Display)

Inzwischen ist der Grafiktablett-Monitor die mittelpreisige Wahl für das digitale Zeichnen und man bekommt ihn schon zu einem erschwinglichen Preis ab ca. 300 €. Der Vorteil hierbei ist, dass du direkt auf deinem Bildschirm zeichnen kannst und es kaum eine Umstellung zum normalen Zeichnen auf dem Papier ist, außer dass du dich an die neue Oberfläche des Grafiktablett-Monitors gewöhnen musst.

Grafiktablett-Computer

Dieses Grafiktablett ist das teuerste von allen und besitzt nicht nur den Bildschirm, sondern auch einen eingebauten kleinen PC. So hast du zwei in einem. Auch hier zeichnest du auf dein Display und merkst kaum einen Unterschied zum Zeichnen auf normalem Papier.

SOFTWARE

Zum Schluss benötigst du noch eine Software, dabei gibt es inzwischen eine unglaublich große Auswahl. Hier eine kleine Auflistung der fünf bekanntesten Zeichenprogramme:

- CLIP STUDIO PAINT (Windows/Mac/iPad/iPhone/Galaxy)
- Photoshop CC (Windows/Mac)
- PaintTool SAI (Windows)
- ibisPaint (iPad/iPhone/Android)
- Procreate (iPad)

TIPP

Wenn du Manga-Geschichten zeichnen möchtest, ist die beste Wahl CLIP STUDIO PAINT, da es speziell darauf programmiert wurde, Mangas oder Comics zu zeichnen. Doch auch für Illustrationen bietet es ein unglaublich großes Spektrum und ist unter allen Programmen der Allrounder. Ich persönlich zeichne neben meinen Manga-Illustrationen auch sehr viele Manga-Geschichten und benutze daher CLIP STUDIO PAINT EX. Wenn du nur Manga-Illustrationen zeichnen möchtest, dann ist PaintTool SAI eine der günstigsten Möglichkeiten dafür.

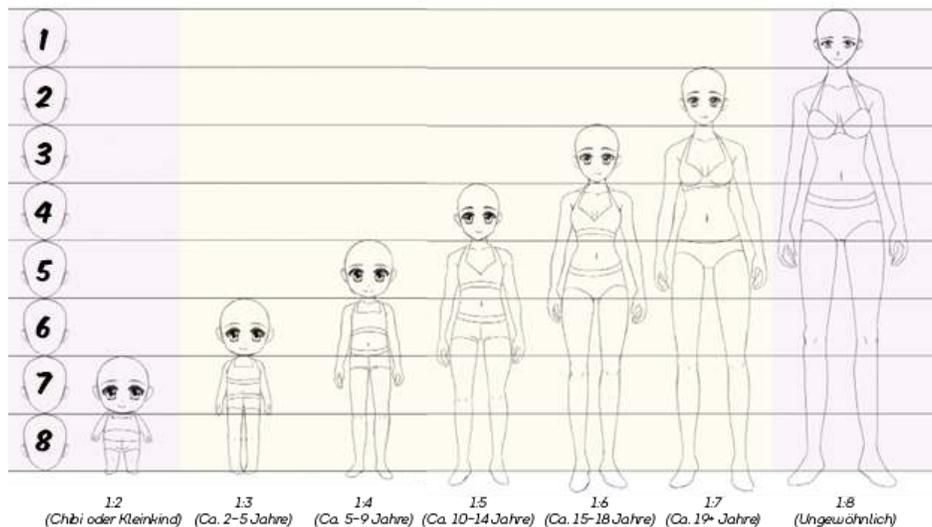
Die Anatomie bei Manga-Figuren

Um deinen eigenen Manga-Charakter ins Leben zu rufen, ist es wichtig, zu verstehen, wie Anatomie und Proportionen funktionieren. Mit diesen hilfreichen Tipps zeichnest du deinen eigenen Manga-Helden mit Leichtigkeit.

Du kannst mit dem Kopf-Körper-Verhältnis nicht nur das Alter, sondern auch das ganze Erscheinungsbild deines Manga-Charakters festlegen.

Es gibt verschiedene Kopf-Körper-Verhältnisse bei Manga-Figuren: Für jüngere Figuren kannst du den Kopf proportional zu einer realen Figur größer gestalten, um deinen Charakter niedlicher zu gestalten. Das ist ein niedriges Kopf-Körper-Verhältnis.

Möchtest du lieber eine ältere Altersgruppe gestalten, halte dich an ein hohes Kopf-Körper-Verhältnis, hier ist der Kopf kleiner und realistischer (mehr Ähnlichkeit zu realen Menschen).



TIPP

Die Kopfformen in niedrigen Kopf-Körper-Verhältnissen sind rundlicher, in höheren Kopf-Körper-Verhältnissen ovaler

REALISTISCHE KOPF-KÖRPER- VERHÄLTNISSE

KINDER (1:3 & 1:4)

Um Kinder zu zeichnen, ist dieses Verhältnis genau richtig. Du kannst dieses Kopf-Körper-Verhältnis aber auch nutzen, um niedliche Charaktere zu entwerfen oder sogar um damit süße Geschichten für Kinder zu erzählen und zu zeichnen.

JUGENDLICHE & ERWACHSENE (1:5, 1:6 & 1:7)

Diese Kopf-Körper-Verhältnisse sind perfekt, wenn du Jugendliche und erwachsene Charaktere entwerfen möchtest. Achtung: Je kleiner der Kopf auf dem Körper wirkt, desto älter sieht deine Manga-Figur aus.

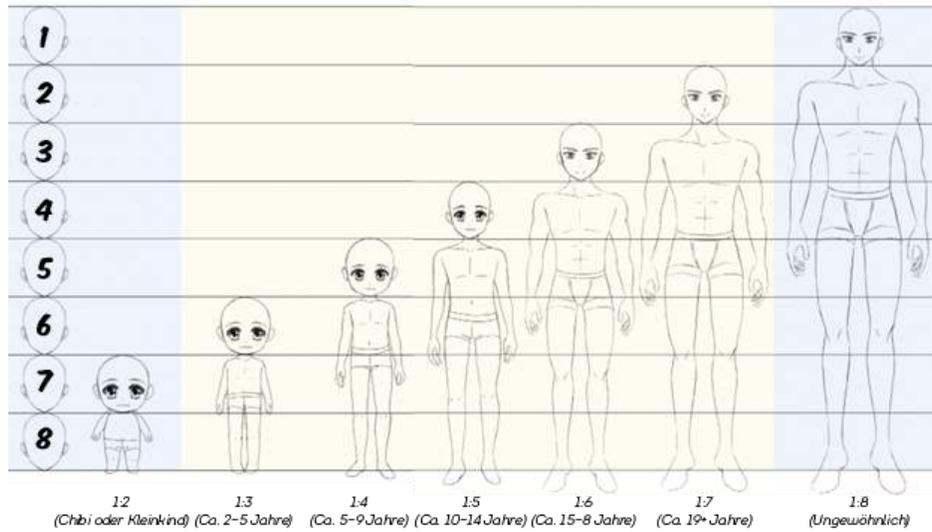
UNREALISTISCHE KOPF-KÖRPER- VERHÄLTNISSE

CHIBI (1:2)

Wenn du einen Chibi (jap. für „klein, winzig, zwergenhaft“) zeichnen willst, bist du mit dem unrealistischen 1:2-Verhältnis genau richtig. In Japan nutzt man diese Chibis sehr gern für witzige Kurzgeschichten oder um die Charaktere niedlich zu gestalten, was bei der jüngeren Generation der Manga-Leser sehr beliebt ist.

ERWACHSENE, SEHR GROSSE PERSONEN (1:8)

Ein eher untypisches Kopf-Körper-Verhältnis welches nur selten genutzt wird, meistens aber in Geschichten, die an Erwachsene gerichtet sind, oder wenn jemand übertrieben groß dargestellt werden soll.



TIPP

Die Kopfform eines erwachsenen männlichen Charakters ist oft etwas schmaler und die Augen sind etwas kleiner gehalten. Dadurch erreicht man, dass der Mann weniger niedlich aussieht.

Grundlagen der weiblichen Anatomie

DIE WEIBLICHEN KONTUREN

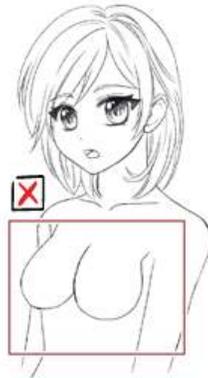
Eines der wichtigsten Merkmale des weiblichen Körpers sind die Brüste.



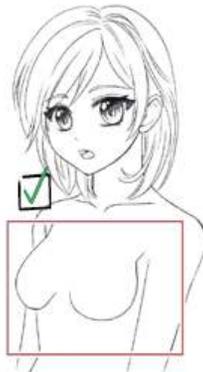
Achtung, so nicht! Die Brüste würden hier aussehen wie ein Ballon.



Durch die Erdanziehung hängen die Brüste herunter, mit einem Tropfen als Hilfestellung kannst du diese Form sehr einfach und realistisch zeichnen.



Achtung, so nicht!



Zwischen den Brüsten ist bei richtiger Anatomie ein wenig Abstand, auch hier kannst du die Tropfen als Hilfsmittel nutzen. Sieht es so aus, dann hast du alles richtig gemacht!
Wenn deine Manga-Figur den Arm hebt, achte darauf, dass sich auch die komplette Schulter dabei anhebt, gleichermaßen die Brust. Dadurch sitzt die Brust mit dem gehobenen Arm etwas höher und drückt sich durch das Dehnen näher an den Körper heran.



Achtung, so nicht!



So ist es richtig, die Schulter hebt sich komplett an und die Brust wird dabei nach oben gezogen und gestreckt.



Aus anderen Blickwinkeln sieht das Ganze dann so aus.



Ohne einen BH hängt die Brust durch die Erdanziehung herunter.



Durch einen BH wird die Brust gehalten und du kannst sie etwas praller zeichnen. Als Hilfestellung zeichnest du den Tropfen einfach etwas rundlicher statt oval.



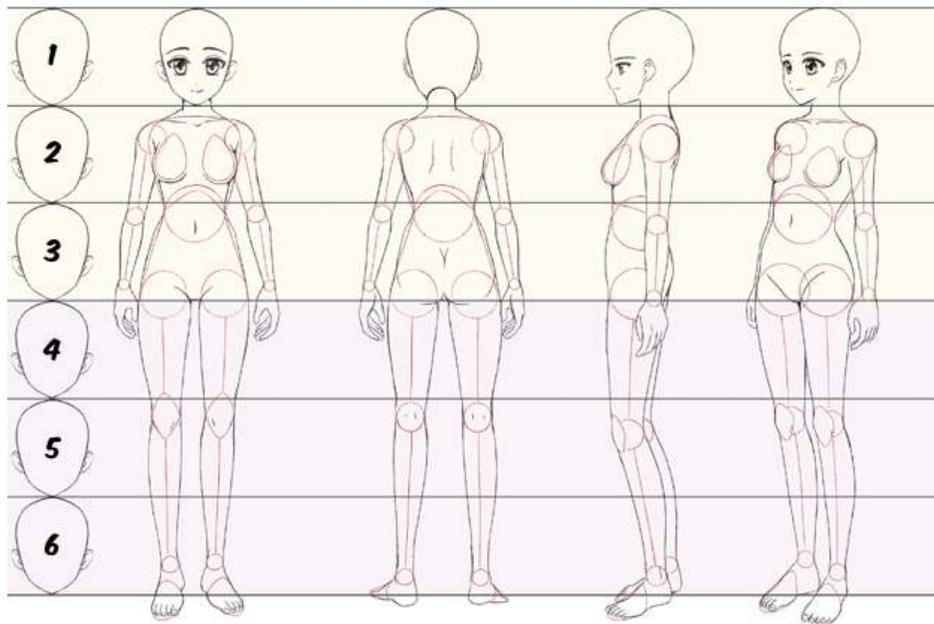
TIPP

Sind die Arme nach vorn gebeugt oder sogar verschränkt, dann wird die Brust zusammengedrückt und trifft mittig zusammen.

GRUNDBAU DES WEIBLICHEN KÖRPERS

Um ein besseres Verständnis für den Körper deiner Manga-Figur zu erlangen, kannst du hier den Grundbau der weiblichen Anatomie abzeichnen. Dieses Bild ist im Verhältnis 1:6 aufgebaut und zeigt dir in roter Farbe das Grundgerüst der Mädchenfigur, das dir das Zeichnen deines eigenen Charakters enorm erleichtern wird.

Durch dieses Grundgerüst, das du in Form einer Rohskizze unter deine Figur legst, kannst du die Anatomie besser umsetzen und verstehen lernen. Die Gelenke sind hier mit Kreisen angedeutet und mit Linien verbunden.



Diese Abbildung zeigt dir, wo welches Gelenk liegt, und hilft dir dabei, die Anatomie deiner Figur besser kennenzulernen.