

Ali Amrabet alias @zesensei_draws

MANGA

ZEICHNEN UND ANIMIEREN

FÜR EINSTEIGER

**Der ultimative Manga-Guide –
Lerne alles, von der Zeichnung auf Papier
bis zur Animation am Computer**



INHALT

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 Mundes	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
	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

in After Effects .. S. 152

Kapitel 03

Praxisteil: 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!
..... zum Beruf S.190