

Inhalt

Kapitel 1: Ein Blick hinter die Kulissen: Das

Skizzieren der richtigen Proportionen 5

Das Verzerren des Kopf-Körper-Verhältnisses ist eine

Grundlage des Manga 6

Ein niedliches Kopf-Körper-Verhältnis für Chibi-Charaktere 8

Ein attraktives Kopf-Körper-Verhältnis für coole

Charaktere 9

Ein Blick hinter die Kulissen 12

Einen Charakter in Sportkleidung zeichnen: Kopf-Körper-

Verhältnis 1:2 12

Einen Charakter mit Rock zeichnen: Kopf-Körper-

Verhältnis 1:2,5 16

Einen stämmigen Charakter zeichnen: Kopf-Körper-

Verhältnis 1:2,5 20

Einen Charakter im Badeanzug zeichnen:

Kopf-Körper-Verhältnis 1:3,5 22

Einen Charakter in Schuluniform zeichnen: Kopf-Körper-

Verhältnis 1:4 24

Skizzen mit dem Kopf-Körper-Verhältnis 1:5 26

Einen Charakter in Sweatshirt und Jeans zeichnen:

Kopf-Körper-Verhältnis 1:5 27

Einen Charakter mit Schwert zeichnen: Kopf-Körper-

Verhältnis 1:5 30

Einen laufenden Charakter zeichnen: Kopf-Körper-

Verhältnis 1:6 34

Übung: Vom Kopf-Körper-Verhältnis 1:6 zum

Kopf-Körper-Verhältnis 1:2,5 36

Über Proportionen und Skizzieren 38

Drei Grundsätze, um die Zeichentechnik zu verbessern 43

Kapitel 2: Die Grundlagen der Proportionen 47

Das Kopf-Körper-Verhältnis und Proportionen 48

Attraktive Proportionen: Kopf-Körper-Verhältnis

zwischen 1:5 und 1:1,85 48

Chibi-Charaktere: Kopf-Körper-Verhältnis zwischen

1:4 und 1:2 54

Proportionen von Chibi-Figuren als Grundlage für das

Skizzieren verschiedener Kopf-Körper-Verhältnisse 60

Die Proportionen eines Chibi-Charakters 61

Das Gesicht zeichnen: Skizzieren und Stilisieren 64

Den Körper zeichnen: Skizzieren und Stilisieren 66

Kleidung zeichnen 78

Die Proportionen im Stil von Leonardo da Vinci 90

Proportionen aus einem hohen oder niedrigen

Winkel skizzieren 92

Skizzen aus der Froschperspektive 92

Skizzen aus der Vogelperspektive 93

Gesichter aus der Vogel- oder Froschperspektive

zeichnen 94

Hohe und niedrige Winkel in der Praxis 96

Kapitel 3: Stilisierungen, die im Manga

verwendet werden 111

Drei Elemente für das Zeichnen von Bewegungen 112

Grundlegende Bewegungen zeichnen 114

Stilisierung von Action-Posen 120

Fünf grundlegende stilisierte Posen 120

Laufen: fünf Posen 121

Springen: fünf Posen 123

Landen: fünf Posen 124

Gesten stilisieren 126

Emotionen stilisieren 132

Den Gesichtsausdruck mit Hilfe von Schatten übertreiben ... 146

Durch Schattierungen die Dreidimensionalität betonen 146

Den Gesichtsausdruck mit Schatten verstärken 147

Kapitel 4: Charakterdesign und Farbgebung 151

Durch Charakterdesign die Rollen festlegen 152

Eine Familie entwerfen 152

Eine Rolle entwerfen und gestalten 156

Die Charaktere als Chibi-Figuren darstellen 160

Praxisbeispiel von Kazuaki Morita: Attraktive

Charaktere zeichnen 162

Die Kolorierung 169

Die Kolorierung der Cover-Illustration 171

Eine Kolorierung mit Buntstiften: Artwork von

Hiroko Shioda 175

Ein Beispiel für spezielle Charaktere: Catgirls 180