

## Richtlinien für die Erstellung von druckbaren Mangaseiten

Jeder, der einen Manga zeichnen möchte, der später einmal gedruckt werden soll, steht zwangsläufig irgendwann vor einem riesigen Berg von Fragen. Damit Ihr für die Zukunft wisst worauf es ankommt, haben wir ein Tutorial für euch zusammengestellt, das die wichtigsten dieser Fragen abdeckt und euch vor schwerwiegenden Fehlern bewahrt.

### 1. DPI

DPI bezeichnen die Auflösung (also die Qualität) eurer Bilder und Manga-Seiten wenn ihr sie in digitale Form umwandelt.

DPI = dots per inch => punkte/pixel pro Zoll (1 Zoll/Inch = 2,54 cm)

300 dpi bei einem **Bild**, das 1:1 eingescannt und wieder ausgedruckt werden soll, ist das **Minimum** für den allgemeinen Gebrauch!

Soll das Bild größer ausgedruckt werden, als ihr es gemalt habt, müsst ihr die dpi-Zahl vor dem Scannen proportional hochrechnen.

*Beispiel:*

Ein auf A4 gemaltes Bild soll in A3 gedruckt werden. Also scannt ihr es mit mindestens 600dpi. Anschließend verdoppelt ihr die Größe des Bildes – in diesem Fall wären das also 29,7x42(A3) statt ursprünglichen 21x29,7(A4) – und halbiert die dpi-Zahl auf 300.

Natürlich könnt ihr das Bild auch mit 1200dpi scannen und auf 600dpi halbieren, oder gar auf 300dpi vierteln (bei einem A4 wäre das dann A2).

Verlage geben sich allerdings sicher nicht mit dem Minimum zufrieden, sondern erwarten hohe Qualität. Scannt daher immer mit mindestens 600dpi.

Bei Mangaseiten, die ihr in schwarz-weiß einscannet sind 1200dpi als Mindest-dpi-Zahl für eine druckbare Qualität erforderlich.

Natürlich kann es immer zu Problemen kommen, wegen denen ihr eure Daten nicht in der erforderlichen Größe oder dpi-Zahl einscannen oder bearbeiten könnt. Setzt euch in solchen Fällen bitte unbedingt vorab mit uns in Verbindung, damit eine Lösung gefunden werden kann. Wenn ihr einfach mit dem Gedanken an die Arbeit herangeht, dass es „schon irgendwie klappen wird“, kann es am Ende passieren, dass eure Daten einfach unbrauchbar sind, und die Arbeit umsonst war.

### 2. Dateiformat

Verwendet bei der Bearbeitung eurer Bilder und Mangaseiten niemals Formate wie JPG, GIF oder PNG. Sie sind für die Darstellung im Internet optimiert und verringern die Qualität so sehr, dass sie nicht für Druckerzeugnisse geeignet sind.

Für Dateikomprimierung ohne Verlust speichert ihr als \*.tif mit LZW-Komprimierung oder als \*.psd

### 3. Anschnitt und Rand

Auch wenn ihr jetzt vielleicht an Kuchen denkt, ist hier natürlich nicht von Süßkram die Rede.

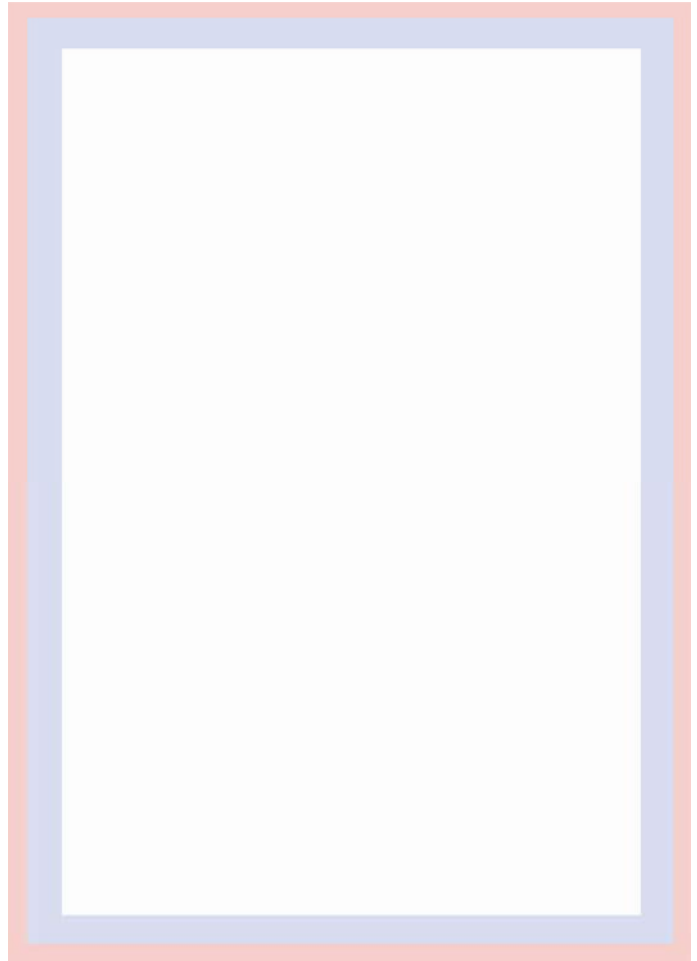
Der Anschnitt (oder auch Beschnitt) ist der Bereich um eine Mangaseite / Illustration, der über das eigentliche Format hinausgeht. Dieser dient dazu, weiße Ränder - auch Blitzer genannt - zu vermeiden, da keine Schneidemaschine auf den zehntel oder hundertstel Millimeter genau arbeitet.

#### *Beispiel:*

Ihr zeinet auf eine ganz normale DIN A4 Seite. Da man den Anschnitt nicht ankleben kann, ziehen wir ihn von der Originalgröße des Blattes ab. Dabei müsst ihr bedenken, dass eure Zeichengröße nicht gleich der späteren Druckgröße ist.

Gedruckt wird im Mangaformat (13,1x18,6cm), also sollte eure Originalgröße mindestens DIN A4 sein. Für den Druck wird ein Anschnitt von 3mm benötigt. Da A4 doppelt so groß ist, wie das Mangaformat, verdoppeln wir den Wert.

Der rote Rahmen hier ist der Ansschnitt. Auf unserem A4 Blatt ist er rundherum jeweils 6mm vom Rand gerechnet.



Es ist immer wichtig daran zu denken, dass eure Mangaseiten / Illustrationen später in Buchformat präsentiert werden sollen. Und ein Buch ist auf einer Seite immer gebunden. Das bedeutet, dass man das Blatt Papier natürlich nicht komplett sehen kann, wie wenn man es lose vor sich liegen hätte.

Also müsst ihr das schon beim Zeichnen eurer Seiten beachten. Deshalb müsst ihr noch einen Rand setzen, der innerhalb des Anschnittes liegt und auch von dort aus berechnet wird (niemals vom tatsächlichen Rand des Blattes). Natürlich müsst ihr erneut das Format eures Blattes und das Endformat der Mangaseite / Illustration bedenken.

#### *Beispiel:*

Ihr zieht bei eurem A4 Blatt vom Anschnitt aus gerechnet einen Rand, der rund rum ca. 1 cm beträgt. Dieser Rand dient dazu, dass durch das Binden keine essentiellen Bild- oder Textteile (wie etwa Sprechblasen) unkenntlich gemacht werden, und gleichzeitig als Rahmen für die Panel-Linien.

Wir haben euch auf der Website jeweils für A4 und A3 eine druckbare Schablone bereitgestellt, auf der Anschnitt und Rahmen in Blau angezeichnet sind. Diese Schablonen wurden von dem tatsächlichen Mangaformat aus vergrößert. Dadurch weichen die Maße unerheblich von den hier angegebenen Millimeter-Angaben ab, sind aber beim späteren Verkleinern absolut korrekt.



Beim Zeichnen müsst ihr natürlich alles, was zum Rand der späteren Seite gehen soll, auch auf dem Papier ganz bis zum Rand zeichnen. Die Hilfslinien dienen nur dazu, dass ihr nicht aus den Augen verliert, was später von der Seite abgeschnitten wird (der Anschnitt) und was durch das Binden jeweils auf der Innenseite wegfallen wird (innerer Rahmen).

Wenn ihr später eure Seite in Photoshop bearbeitet müsst ihr unbedingt beachten, dass ihr sie **vor** dem digitalen Rastern auf das Endformat (also 13,1x18,6cm) verkleinert habt.

Nachträgliches Verkleinern führt bei schwarz-weiß Raster zu dem so genannten Moiré-Effekt, der sich als hässliches Karo-Muster zeigt.

#### **4. Farben**

In der Regel besteht ein Manga aus einem farbigem Umschlag, eventuell noch einer Farbseite und dann komplett schwarzweißem Inhalt.

Um den Anforderungen des Drucks gerecht zu werden, muss die Verarbeitung eurer Daten vom ersten, bis zum letzten Schritt richtig sein.

Lest dazu bitte unser **Scan & Raster Tutorial**, falls ihr auf diesem Gebiet noch unsicher seid.

Farbseiten hingegen dürfen nicht im Dreifarbmodus, also RGB (rot, grün, blau) sein, da Druckmaschinen nicht mit drei, sondern mit vier Farben arbeiten. Daher müssen Farbseiten im Vierfarbmodus, also CMYK (cyan, magenta, yellow, black) gespeichert werden.

Damit das Ergebnis nicht von dem Abweicht, was ihr auf dem Bildschirm seht, müsst ihr das Bild bei PC-Colorationen von Anfang an in diesem Modus bearbeiten.

Solltet ihr gescannte Bilder im falschen Modus abgespeichert haben, könnt ihr es nachträglich auf CMYK umstellen und es erneut speichern. Da die Farben durch den Scanner aufgenommen wurden, tritt hier kaum eine Abweichung auf.

#### **5. Sprechblasen**

Ihr müsst auch bei den Sprechblasen immer bedenken, dass eure Seite im Regelfall von A4 auf Mangaformat verkleinert wird. Schnell kann es passieren, dass die Sprechblasen am Schluss viel zu klein sind und keinen Platz für den Text bieten, der eigentlich hinein passen sollte.

Um dem vorzubeugen legt ihr die Sprechblasen lieber zu groß an, als zu klein. Schreibt den Text niemals in Schreibschrift, sondern immer in Großbuchstaben. Quetscht nicht übermäßig viel Text in eine Sprechblase, weil ihr euch denkt, dass es *schon passen wird*. Wenn ihr hier auf Gut Glück arbeitet kann das am Ende böse Überraschungen geben.

Wenn ihr testen wollt, ob eure Sprechblasen zu klein sind, könnt ihr das ganz einfach machen: skizziert eine Probeseite, scannt sie ein und verkleinert sie auf 13,1x18,6cm. Jetzt wählt ihr das Textwerkzeug und wählt Schriftgröße 12 einer Standardschrift (etwa Times New Roman) oder – wenn vorhanden – SF Toontime B in Schriftgröße 10-11. Wenn ihr euren Text ganz bequem in der Sprechblase platzieren könnt, und noch ein schöner Rand zur schwarzen Umrandung bleibt, ist sie groß genug.

## **6. Raster**

Ihr müsst unbedingt beachten, dass ihr eure Seiten **vor** dem digitalen Rastern auf das Endformat (also 13,1x18,6cm) verkleinert habt.

Nachträgliches Verkleinern führt bei schwarz-weiß Raster zu dem so genannten Moiré-Effekt, der sich als hässliches Karo-Muster zeigt.

Im Scan & Rastertutorial haben wir euch erklärt, wie man mit Photoshop Grauf Flächen und -verläufe in ein Punktraster umwandelt. Mit ComicWorks und selbst gekauften Folien zum Aufkleben kann man auch noch alle möglichen Muster und Effekte in die Seiten einfügen.

Auch mit Photoshop kann man mit Mustern und Effekten („Pattern“ in Graustufen) arbeiten. **Hütet euch aber davor, Pattern und Verläufe zu kombinieren! Denn wo aus den Grauf Flächen ein Punktraster wird, legt Photoshop beim Umwandeln in Bitmap auch noch mal ein zusätzliches Punktraster über eure Muster – die ja an sich schon eine Form von Raster sind. Und dann gibt es (wie bei zu geringer Auflösung) wieder einen ganz starken Moiré-Effekt.**

Für das Rastern mit Photoshop in Graustufen (auch hier gibt es Möglichkeiten für Verläufe mit Punktraster) werden wir noch ein gesondertes Tutorial zur Verfügung stellen.

Bitte achtet darauf, dass eure Zeichnungen nicht unter zu viel oder zu dunkel gerasterten Flächen verschwinden. Wenn ihr es mit den Effekten und Mustern übertreibt kann es euch am Ende passieren, dass die eigentliche Aussage und das Gefühl eurer Zeichnungen vollkommen untergehen.

Hier zählt oft der Grundsatz: Weniger ist mehr.