

Richtlinien für die Erstellung von Mangaseiten

Jeder, der einen Manga zeichnen möchte, der bei einem Verlag erscheinen soll, steht zwangsläufig irgendwann vor einem riesigen Berg von Fragen. Natürlich arbeitet jeder Verlag da anders, aber damit ihr gleich von Anfang an wisst, worauf es bei Fireangels ankommt, haben wir dieses Tutorial für euch zusammengestellt, das die wichtigsten dieser Fragen abdeckt und euch vor schwerwiegenden Fehlern bewahrt.

Folgende Punkte behandeln wir auf den nächsten Seiten:

- Größe, Auflösung & Format
- Anschnitt und Rahmen
- Arbeitsablauf
- Farben & Raster
- Sprechblasen & Textkästen

I Größe, Auflösung & Format

1. Größe

Die vom Verlag verwendeten Seitenformate sind

Manga: 12,5x18cm zuzüglich 3mm Anschnitt auf jeder Seite – 13,1x18,6cm

Lily: 14,85x21cm zuzüglich 3mm Anschnitt auf jeder Seite – 15,4x21,6cm

Postkarte: 10,5x14,85cm zuzüglich 3mm Anschnitt auf jeder Seite – 11,1x15,4cm

Artbooks: 21x29,7cm zuzüglich 3mm Anschnitt auf jeder Seite – 21,6x30,3cm

Poster: 29,7x42cm zuzüglich 3mm Anschnitt auf jeder Seite – 30,3x42,6cm

2. Auflösung

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 absolute **Minimum**. Wir erwarten mindestens 600dpi.

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

Natürlich können immer Probleme auftauchen, die dazu führen, dass 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.

3. 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

II 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 Bereich wird abgeschnitten und dient dazu, weiße Ränder - auch „Blitzer“ genannt - zu vermeiden, da keine Schneidemaschine auf den zehntel oder hundertstel Millimeter genau arbeitet.

Für Mangaseiten benötigen wir 3mm Anschnitt auf jeder Seite.

Es ist auch 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 (hier blau).

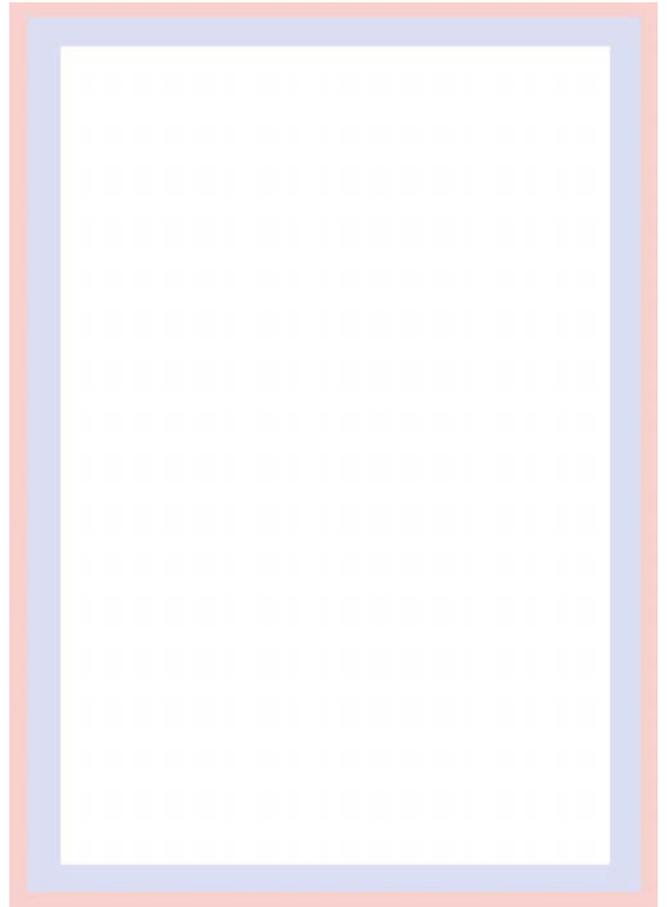
Dieser Rand dient dazu, dass durch das Binden keine essentiellen Bildteile oder Texte unkenntlich gemacht werden, und gleichzeitig als Rahmen für die Panel-Linien. In diesem Bereich dürfen also keine Sprechblasen, Textkästen oder Gesichter liegen.

In der Regel ist dieser Bereich auf der *Innenseite* breiter, als außen – siehe hierzu auch die Schablonen auf der Tutorialseite von Fireangels.

Für Mangaseiten benötigen wir 5mm Rahmen an den Außenkanten und 8mm Rahmen an den Innenkanten.

Wir haben für euch auf der Website jeweils in 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.



III Arbeitsablauf

Am Anfang steht natürlich immer die Idee, bzw. das Konzept. Wenn ihr kein eigenes Konzept erstellen könnt oder wollt, könnt ihr auch auf eine der Ideen zurückgreifen, die beim Verlag „auf Halde“ liegen, und auf eine Umsetzung warten.

Dann folgen die Storyboards, bzw. Layouts. Sie geben in einer groben Miniaturfassung vor, was auf welche Seite kommt. Werden euch Layouts vom Verlag vorgegeben, haltet euch bitte unbedingt daran.

Nach den Storyboards folgen die Skizzen. Diese müsst ihr vom Verlag absegnen lassen, um zu vermeiden, dass ihr später an fertigen Seiten noch etwas ändern müsst. Damit erspart ihr euch im Ernstfall sehr viel Arbeit. Diese Skizzen müssen noch nicht sehr fein ausgeführt werden, aber die Posen und „Kameraeinstellungen“ der einzelnen Panels müssen klar erkenntlich sein.

Ihr könnt auch einen Zwischenschritt auslassen und detailliertere Storyboards anfertigen.

Diesen folgen dann die Reinzeichnungen. Das ist die direkte Vorstufe für die getuschten Outlines.

Dann folgt bereits der finale Arbeitsschritt: das Rastern.

Wenn ihr nun eure Seite in Photoshop oder einem anderen Programm bearbeitet, müsst ihr unbedingt beachten, dass ihr sie **vor** dem digitalen rastern auf das Endformat (also 13,1x18,6 cm) verkleinert.

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

IV Farben & Raster

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. Nutzt dazu ein Web Coated ISO Farbprofil, das ihr in den meisten Programmen einstellen könnt.

Im Scan & Rastertutorial haben wir euch erklärt, wie man mit Photoshop Graufächen 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 Graufächen 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) haben wir noch ein gesondertes Tutorial zur Verfügung gestellt.

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.

Außerdem ist der Druck meistens dunkler, als ihr es am Bildschirm sehen könnt.

Hier zählt oft der Grundsatz: Weniger ist mehr.

V Sprechblasen & Textkästen

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 Textwerk-zeug und wählt Schriftgröße 7-8 unserer Manga-Font Anime Ace. Wenn ihr euren Text ganz bequem in der Sprechblase platzieren könnt, und noch ein schöner Rand zur schwarzen Umrandung bleibt, ist sie groß genug.

Denkt auch immer daran, dass die deutsche Sprache aus vielen langen Wörtern besteht. Macht daher bitte nicht den Fehler eure Sprechblasen langgezogen und schmal zu zeichnen, wie dies in japanischen Manga der Fall ist. Wählt lieber eine runde, oder waagrecht ovale Form.

Das gleiche gilt auch für Textkästen, die ihr ebenfalls an den Panellinien ausrichten solltet. Macht diese auch lieber etwas breiter und kürzer, als lang und zu schmal.

