

Inhalt

Kapitel 1

Körper und Proportionen

001	Leichter Gesichter zeichnen: Hilfslinien für die Augen	10
002	Der Umriss des Gesichts ergibt sich aus einem Kreis + Kinn	11
003	Die Länge einer geöffneten Hand entspricht etwa dem Gesicht	12
004	Ein Dreieck hilft beim Zeichnen von Gesichtspartien mit korrekten Proportionen	13
005	Liegen Augen, Mund und Nase eng beieinander, entsteht ein kindliches Aussehen	14
006	Teile ein Gesicht für ein schönes Aussehen in drei austarierte Bereiche	15
007	Kleine Nase und schmales Kinn für ein jugendliches Aussehen	16
008	Achte für ein starkes Profil auf die E-Linie	17
009	Drehe das Profil in einen leichten Winkel, um einen 3D-Effekt zu erzeugen	18
010	Das Gesicht als Quader zu betrachten hilft, sich die Position der Gesichtspartien vorzustellen	19
011	Der Abstand zwischen den Augen richtet sich nach ihrer Breite	20
012	Die Position der Augen gibt die Position der Ohren vor	21
013	Zeichne die Ohren leicht schräg	22
014	Lege Aufmerksamkeit auf den Augapfel, um das Auge plastisch darzustellen	23
015	Stilisiere Pupille und obere Wimpern für Augen im Chibi-Stil	24
016	Ein geringer Abstand zwischen Augenbrauen und Augen macht das Gesicht adretter	25
017	Länge und Breite der Augen drücken verschiedene Charakterzüge aus	26
018	Große Augen als Ovale zu zeichnen erleichtert ausgewogene Gesichtsproportionen	27
019	Wenn du die Nase als Punkt zeichnest, setze diesen an die Stelle der Nasenspitze	28
020	Abstand zwischen den Mundlinien verleiht den Lippen Struktur	29
021	Zeichne keine einzelnen Zähne ein	30
022	Achte auf den Abstand der Gesichtspartien für gekonnte Darstellungen von Unter- und Aufsicht	31
023	In der Untersicht zeigen die Augenwinkel nach unten	32
024	Im geneigten Gesicht wirkt der Blick fokussiert, wenn die hintere Pupille eingerückt ist	33
025	Nutze die Gesichtsmuskeln für unterschiedliches Aussehen	34
026	Die Emotionen von Chibis können schon mit Brauen und Mund dargestellt werden	35
027	Kombiniere zwei Gesichtsausdrücke, um komplexe Emotionen zu transferieren	36
028	Durch die Blickrichtung können Emotionen ausgedrückt werden	37
029	Ein Auge zu verbergen betont den Blick	38
030	Manche Charaktere sollten nicht zu viele Ecken und Kanten haben	39
031	Teile das Haar in Abschnitte ein, um es leichter zu erfassen	40
032	Haarsträhnen sind einfacher zu zeichnen, wenn du sie dir als Streifen vorstellst	41
033	Durch Hilfslinien für den Kopf gelingt die Darstellung langer, fließender Haare	42
034	Zeichne die Haarspitzen ungleichmäßig, damit sie natürlich aussehen	43
035	Du kannst das Haar seidig wirken lassen, indem du dünne Linien hinzufügst	44
036	Stelle den Haaransatz vereinfacht durch die Zwischenräume einer Zickzacklinie dar	45
037	Dünnere Zöpfe und Pferdeschwänze bewirken ein jüngeres Aussehen	46
038	Stelle Flatterbewegungen unregelmäßig dar	47
039	Das Handgelenk eines herunterhängenden Arms befindet sich auf Schritthöhe	48
040	Sind die Schultern mehr als doppelt so breit wie der Kopf, wirkt der Körper kräftig	49
041	Die Position des Nabels richtet sich nach der Taille	50
042	Ober- und Unterschenkel sind gleich lang	51
043	Zeichne den Nacken leicht geneigt	52
044	Auf dem Boden sitzend ist eine Person etwa halb so groß wie stehend	53
045	Das Becken ist grundlegend für den Unterschied zwischen Männern und Frauen	54
046	Das Schlüsselbein geht genau bis zur Schulter	55
047	Die Finger liegen fächerförmig nebeneinander	56

048	Beugt man die Finger, beugt sich die Handfläche mit	57
049	Durch Überstrecken des Fingerendgelenks entsteht ein lebendiger Ausdruck	58
050	Gewölbte Trapezmuskeln lassen männliche Charaktere muskulös aussehen	59
051	Unterhalb des Schlüsselbeins liegt ein knochiger Bereich	60
052	Zeichne die Brust anhand von Hilfslinien in BH-Form	61
053	In starker Beugung sind Ellenbogen spitz, Knie hingegen nicht	62
054	Zeichne die Beinlinie S-förmig	63
055	Eine stabile Haltung richtet sich nach dem Körperschwerpunkt	64
056	Zeichne die Außenseite der Waden höher	65
057	Bei einer Silhouette fallen falsche Proportionen auf	66
058	Orientiere dich für Perspektive und Proportionen an einem Rechteck	67
059	Erschaffe mit ellipsenförmigen Hilfslinien eine plastische Illustration	68

Kapitel 2

Kleidung und Accessoires

060	Skizziere auch Körperteile, die später mit Kleidung bedeckt sind	70
061	Kleidung bildet an den Gelenken Falten	71
062	Überlege dir zum besseren Zeichnen von Falten, wo der Körper den Stoff stützt	72
063	Die Menge der Falten zeigt, wie dick ein Stoff ist	73
064	Wichtige Konventionen zur Kleiderform	74
065	Kennst du die Position der Nähte, kannst du ein detailreicheres Bild schaffen	75
066	Unterbrochene Linien am Kragen lassen den Hemdstoff dick wirken	76
067	Teile den Kragen zum einfacheren Zeichnen in zwei Bereiche	77
068	Röcke lassen sich leichter vom Saum her zeichnen	78
069	Muster auf der Kleidung betonen die Körperform	79
070	Mit Blumen verschiedener Größen schaffst du ein ausgewogenes Muster	80
071	Muster durch die Transformieren-Funktion digital an Stoffoberflächen anpassen	81

072	Grundsätzlich sind Kappen leicht nach hinten geneigt	82
073	Lass Kleidungslinien der Bewegungslinie folgen, um Dynamik zu erschaffen	83
074	Im Wind flatternde Haare bzw. Kleidung dienen der Inszenierung	84
075	Zeichne Hilfslinien für beide Brillengläser zusammen ein.	85
076	Sorge für klare Zeichnungen, indem du Gegenstände separat entwirfst	86
077	Die Position von Gegenständen steuert den Blick des Betrachters	87
078	Handliche Gegenstände passen gut ins Bild	88
079	Lebensmittel sehen durch höhere Sättigung ansprechender aus	89
080	Streu etwas ins Bild, um Emotionen zu inszenieren	90

Kapitel 3

Digitale Linienzeichnung und Kolorierung

081	Leichter Linien zeichnen mithilfe der Linienstabilisierung	92
082	Unterschiedliche Linienstärken machen das Bild dynamischer	93
083	Nutze sich verjüngende Enden für lebendig aussehende Linien	94
084	Stutze unschöne Linien zurecht	95
085	„Tintenpfützen“ stellen in einer Linienzeichnung Licht und Schatten dar	96
086	Zeichne lange Linien nicht aus dem Handgelenk, sondern aus dem Arm	97
087	Schau beim Zeichnen einer Linie auf den Zielpunkt und nicht auf den Stift	98
088	Drehe die Arbeitsfläche, um schwierige Winkel zu meistern	99
089	Beginne bei komplizierten, dicken Linien mit dem Umriss	100
090	Wird die Skizze in blau angezeigt, fällt die Reinzeichnung leichter	101
091	Die Vektorebene erleichtert das Nachbearbeiten der Linienzeichnung	102
092	Zeichne mit Stift und Radiergummi pinselstrichartige Linien	103
093	Ein Blatt auf dem Grafiktablett verhindert ein Abrutschen des Stifts	104
094	Mache mit Ebenenmasken Korrekturen, ohne zu löschen	105
095	Unterbrochene Linien machen Tränen oder Schweiß transparent	106

096	Horizontales Spiegeln deckt Missverhältnisse in der Zeichnung auf	107	123	Mache die Haare dort, wo sie die Augen verdecken, transparent	134
097	Nutze die Transformationsfunktion für einen ausbalancierten Entwurf	108	124	Mische Hautfarbe in die Kleidung, um dünne Stoffbereiche darzustellen	135
098	Farbentwurf als Palette nutzen	109	125	Lichtreflexionen in den Schatten machen das Bild realistischer	136
099	In schwarz-weiß kannst du dein Bild auf den richtigen Kontrast prüfen	110	126	Durch verschwommene Ränder entsteht ein Leuchteffekt	137
100	Blickführung anhand unterschiedlich dichter Einstreuungen	111	127	Nutze abgedunkelte Schattenränder für mehr Plastizität	138
101	Nutze unterschiedliche Ebenen für leichtere Korrekturen an der Mimik	112	128	Lichter strahlen durch Farben von hoher Sättigung an ihren Rändern heller	139
102	Mit Schnittmasken effizient von der Grundierung zur finalen Farbgebung	113	129	Zwei Hauptfarben und eine Akzentfarbe geben ein rundes Farbschema	140
103	Einheitliche Farbtöne schaffen ein harmonisches Bild	114	130	Kontrastfarben bilden auffällige Akzente	141
104	Ein zweiter Schatten auf dem ersten bewirkt Tiefe	115	131	Rot wirkt nah am Betrachter, blau weit entfernt	142
105	Graduelle Schattierung gibt Farbgebung im Anime-Stil Plastizität	116	132	Beim mehrschichtigen Malen solltest du mit den dunklen Farben beginnen	143
106	Mische für ein leuchtendes Bild die Schatten aus kalten Farbtönen	117	133	Folge für Plastizität mit den Strichen der Oberfläche	144
107	Bei geringer Schattengebung sind die Schlagschatten zentral	118	134	Färbe achromatische Illustrationen durch Überlagerung ein	145
108	Lichtreflexionen in warmen Farben lassen das Bild leuchten	119	135	Male realistische Schatten durch Auftragen und Verteilen der Farbe	146
109	Scharf gezeichnete Highlights lassen Glanz entstehen	120	136	Erstelle abgestufte Farbgebung mit einem großen Airbrush	147
110	Highlights über der Linienzeichnung machen die Lichtverhältnisse heller	121	137	Verwende Farben aus Farbgrößen als Zwischenfarben	148
111	Sind die Pupillen oben dunkler, entsteht kein düsterer Eindruck	122	138	Unterschiedliche Lichtverhältnisse beeinflussen die Wirkung des Bildes	149
112	Der Schatten der Lider im Weißen der Augen erzeugt Plastizität	123	139	Inszeniere über die Farbkomposition die Tageszeiten	150
113	Dunkle Wimpern heben bei jeder Haarfarbe die Augenpartie hervor	124	140	Nutze für den letzten Schliff eine separate Bildbearbeitungsebene	151
114	Warme Farben an den Wimpern bewirken einen sanften Eindruck	125	141	Stelle den Grad finaler Bearbeitungsschritte anhand der Opazität ein	152
115	Die Haut wirkt durch kalte Töne in der Hautfarbe durchscheinend	126	142	Werte der Farbkorrektur-Ebene lassen sich beliebig oft ändern	153
116	Harte Oberflächen betonen die Weichheit der Haut	127	143	3D-Modelle erleichtern das Prüfen der Lichtverhältnisse	154
117	Merke dir die verschiedenen Darstellungsformen geröteter Wangen	128	144	Die Schnellmaske hilft, ausgewählte Bereiche richtig zu erkennen	155
118	Rosa eingefärbte Gelenke bewirken ein schönes Aussehen	129	145	Finde uneingefärbte Bereiche mithilfe eines dunklen Untergrundes	156
119	Rote oder blaue Schattierungen verschönern schwarzes Haar	130	146	Steuere hell und dunkel im Bild durch Überlagerung	157
120	Entwerfe die Lichtreflexe wie einen Heiligenschein aus einem Ring heraus	131	147	Erzeuge mit „Negativ Multiplizieren“ einen weichen Eindruck	158
121	Der Pony erscheint durch eingemischte Hautfarbe transparent	132	148	Verstärke mit „Hinzufügen“ Leuchteffekte	159
122	Licht auf dem hinteren Haar erzeugt Tiefe	133	149	Verwende „Hellere Farbe“ für Farbänderungen an Schattenbereichen	160

150	Hebe wichtige Bereiche durch partielle Farbkorrekturen hervor	161	174	Ist eine Hand nah am Gesicht, ist die Aufmerksamkeit darauf konzentriert	186
151	Nutze die „Verlaufsumsetzung“ für abgestufte Farbänderungen	162	175	Arrangiere die zweite Hand mithilfe von Haltungsmustern	187
152	Gleiche für ein weiches Gesamtbild Linienfarbe und Füllfarbe ab	163	176	Zeichne entspannte Hände mit leicht gebeugten Fingern	188
153	Nutze eine zusätzliche Farbebene, um den Charakter hervorzuheben	164	177	Locker geballte Fäuste bei gestrecktem Daumen wirken niedlich	189
154	Rücke das Gesicht durch den Fokuseffekt ins Zentrum	165	178	Mit dem Zeigefinger können zahlreiche Posen dargestellt werden	190
155	Nutze den Glanzeffekt für eine besonders schöne Haut	166	179	Gestreckte Fußspitzen verdeutlichen einen Zustand der Schwebel	191
156	Erzeuge den Effekt einer chromatischen Aberration	167	180	Zeichne Haltungen im Einbeinstand in Form eines umgekehrten Dreiecks	192
157	Hebe die Silhouette durch Gegenlicht hervor	168	181	Sind Charakter und Szene definiert, ergibt sich die Körperhaltung	193
158	Verwende Papiertextur für ein analoges Erscheinungsbild	169	182	Verwende die Blickrichtung, um Emotionen darzustellen	194
159	Stelle harte Materialien durch kontrastreiche Reflexionen dar	170	183	Richte Objekte auf derselben Ebene an der Horizontlinie aus	195

Kapitel 4

Posen und Komposition

160	Der Kontrapost verleiht der Haltung mehr Anmut	172	184	In einer ausgeglichenen Zeichnung liegt das Gesicht oberhalb der Mittellinie	196
161	Eine gedrehte Körperhaltung sieht dynamischer aus	173	185	Eine harmonische Nahansicht des Gesichts geht bis zu den Schultern	197
162	Eine nach außen hin geöffnete Körperhaltung wirkt imposant	174	186	Ein aufgeräumter Kopfbereich macht das Bild angenehm	198
163	Eine nach innen gerichtete Haltung unterstreicht ruhigere Emotionen	175	187	Die „Hinomaru“-Komposition betont die Präsenz des Charakters	199
164	Achte für eine natürliche Haltung auf die S-Form der Wirbelsäule	176	188	Ein Raster aus Hilfslinien hilft dir bei einer harmonischen Positionierung	200
165	Beachte für natürliche Bewegungen den Bewegungsradius	177	189	Ein schräger Horizont bringt Schwung in die Handlung	201
166	Beim Blick zur Seite bewegen sich die Schultern mit	178	190	Orientiere deine Bildkomposition an Dreiecken	202
167	Die Bewegungsreihenfolge beim Umschauen ist: Augen, Kopf und zuletzt die Schultern	179	191	Eine Zickzack-Struktur schafft Rhythmus	203
168	Für den Blick nach oben neigt sich der Oberkörper nach hinten	180	192	Freiraum in Blickrichtung des Charakters schafft ein stabiles Bild	204
169	Eine Überstreckung von Rücken und Armen wirkt engergeladener	181	193	Die Diagonale ist ein gutes Mittel zur Blickführung	205
170	Leicht verständliche Posen bleiben als Silhouette gut erkennbar	182	194	Vergleichsobjekte dienen der Veranschaulichung der Motivgröße	206
171	Ist der Oberkörper stärker gebeugt, erscheint ein Läufer schneller	183	195	Kleine, einfache Skizzen erleichtern das Erarbeiten der Komposition	207
172	Zeichne einen Moment vor oder nach dem eigentlichen Ereignis	184	196	Die Untersicht unterstreicht die Präsenz eines Charakters	208
173	Eine Haltung mit den Händen hinter dem Kopf macht die Pose komplexer	185	197	In der Aufsicht passt der ganze Körper gut ins Bild	209
			198	Perspektivische Effekte bringen Schwung ins Bild	210
			199	Die Fischaugenperspektive verändert die Bildwirkung	211
			200	Die Blickrichtung zeigt die Beziehung zweier Figuren im Bild auf	212