

Inhalt

1 Von der Idee zur Illustration

1.1	Zeichnen können – zeichnen lernen	16
	Der innere Kritiker	17
	Unser Gemüt – Hilfe zur Inspiration	19
	Über das Lernen	21
	Wann sind meine Illustrationen reif für die Öffentlichkeit?	23
1.2	Arbeitsplatz und Arbeitsrhythmus	23
	Ein eigener Arbeitsplatz	24
	Arbeitszeiten	25
1.3	Planung	29
	Milestones – Meilensteine	30
	Projektplan	31
1.4	Recherche und Ideenfindung	31
	Die Fantasie	31
	Online-Recherche	32
	Recherche von Alltagsgegenständen	33
	Hintergrundrecherche	37
	Skizzenbuch	38
	Referenzfotos	39
1.5	Schritte der Illustration	39
	Skizzieren	40
	Vorzeichnung – Entwurf	42
	Ausarbeitung	43

2 Analoges Material digitalisieren

2.1	Unterschiedliche Wege von analoger zu digitaler Zeichnung	46
2.2	Scannen	47
	Auflösung	47
	Formate	50
	Größe des Scans	50
	Dateiformate und Kompression	51

2.3 Scans nachbearbeiten	54
Die Tonwertkorrektur	54
Gescannte Skizzen nachbearbeiten	58
Gescannte Reinzeichnung nachbearbeiten	60
Eine Strichmaske erstellen	62
2.4 Stückeln von Scans	64
2.5 Fotografieren analoger Artworks	67
Fotografieren bei Tageslicht	67
Fotografieren mit der Reprokamera	70
Fotos »entwickeln« mit Adobe Lightroom	72
Bilder entzerren	75

3 Die Werkzeuge der digitalen Illustration

3.1 Das Grafiktablett	78
Welches Wacom-Tablett ist das richtige für mich?	80
Personalisieren des Grafiktablets	82
3.2 Schneller arbeiten mit Tastenkürzeln	84
Shortcuts für Werkzeuge in Photoshop	85
Shortcuts für Illustrator-Werkzeuge	88
Die versteckten Illustrator-Werkzeuge	89
Eigene Shortcuts in Photoshop setzen	90
ExpressKeys am Tablett	91
3.3 Zeichnen mit Adobe Photoshop	93
Die Strichqualität	95
Strichmodulation in Photoshop	95
Einen Zeichenpinsel erstellen	98
Inking – Tuschen	101
Retuschieren	105
3.4 Zeichnen mit Adobe Illustrator	108
Bézierkurven	109
Arbeiten mit dem Illustrator-Zeichenstift	110
Figuren aus Grundformen aufbauen	112
Figuren nachzeichnen	115
Strichdynamik in Illustrator	120

3.5 Alternativen zu Adobe	122
Alternative pixelbasierte Programme	123
Alternative vektorbasierte Programme	126
Mal- und Zeichen-Apps	128

4 Die Grundlagen des Zeichnens

4.1 Zeichenmethoden	131
Konturzeichnen – die Vertreibung aus dem Zeichnerparadies	131
Konstruktives Zeichnen	133
4.2 Grundformen	133
Würfel und Quader	134
Ellipsen	134
Der Zylinder	135
Die Kugel	137
4.3 Komplexe Szenen räumlich darstellen	137
Parallelprojektion	138
Die Perspektive	140
Runde Formen im Raum	148
4.4 Konstruktives Figurenzeichnen	150
Der Torso	152
Dynamische Mittellinie – Line of Action	153
Die Kontrapost-Pose	155
Proportionen	156
Organische Formen zeichnen	158
Überlappungen	160
Verkürzungen	162
4.5 Gesichter zeichnen	163
Beauty	165
Charakter	167
Karikatur	167
Mimik	167
4.6 Das Zeichnen nach der Natur	169

5 Fläche

5.1	Schraffuren	174
	Funktion der Schraffur	175
	Arten von Schraffur	176
5.2	Vom Strich zur Fläche	177
	Flächiges Kolorieren in Photoshop	179
5.3	Tonwerte	181
	Tonwerte bewusst wahrnehmen und einsetzen	182
	Objekte mit Tonwerten isolieren	183
	Tonwertanalyse	186
	Komplementärkontrast und Tonwertkontrast	187
5.4	Licht	187
	Lichtrichtungen eines Hauptlichts	188
	Klassische Porträt-Lichtlösungen	188
	Dreipunkt-Beleuchtung	190
	Material und Licht	193
	Hartes Licht und weiches Licht	194
5.5	Schatten	195
	Schattenarten	195
	Licht und Schatten in farbige Bilder integrieren	197
	Graue und farbige Schatten	200
	Volltonflächen und Verläufe	201
5.6	Aufbau von Illustrationen mithilfe von Ebenen	202
	Ebenen organisieren	203
	Ebenenaufbau für Illustrationen	204
	Ebenen-Füllmethoden	208
5.7	Malen mit Tonwerten und Ebenenmasken	210

6 Farbe

6.1	Farbsymbolik	218
	Was bedeuten die Grundfarben?	219
	Warme und kalte Farben	220

6.2	Ordnungssysteme der Farbgestaltung	221
	Der Farbkreis nach Johannes Itten	221
	Der Farbstern	223
	Die Farbenkugel	223
6.3	Farbsysteme und Farbräume	224
	RGB – additive Farbmischung	224
	CMYK – Subtraktive Farbmischung	225
	HSL bzw. HSB	227
	Lab, Pantone und RAL	233
6.4	Farbkontraste und Harmonien	233
	Komplementärkontrast	234
	Triade	235
	Monochromie	236
	Simultankontrast	236
	Vierklänge, Fünfklänge, Sechsklänge	237
6.5	Kolorieren mit Gradationskurven und Ebenenmasken	237
6.6	Produktionstechnische Kniffe für brillante Illustrationen	242
6.7	Farben verändern	245
	Fläche füllen	246
	Farbbalance	246
	Selektive Farbkorrektur	247
	Farbe ersetzen	248
	Farbbereich auswählen	248
	Mit den Farben eines anderen Dokuments arbeiten	249
	Outlines kolorieren	254

7 Bildkomposition

7.1	Die Aufgabe der Bildkomposition	258
7.2	Formate	259
7.3	Bildausschnitt wählen	260

7.4	Gestaltungselemente untereinander anordnen	262
	Offene und geschlossene Bildkomposition	262
	Chunking – geschicktes Gruppieren	264
	Bildkomposition in Grundformen	265
	Magnetismus	265
7.5	Den Blick des Betrachters lenken	266
	Hotspots	266
	Zeit im Bild	267
	Vektoren als Kompositionslinien	267
	Vektorrichtungen	268
	Bewegung	270
	Diagonale Vektoren	271
7.6	Bildkomposition mit Proportionen	273
	Der goldene Schnitt	273
	Die Drittelregel	274
	Kadrierung und Subkadrierung	274
	Bildkomposition mit Diagonalen	276
	Bildkomposition mit der goldenen Spirale	277
	Bildanalysen	278
7.7	Gestalten mit Bildebenen im Raum	282
	Keine Bildebenen = Gewimmel	283
	Zwei Bildebenen – der Klassiker	285
	Drei Bildebenen – viele Möglichkeiten	286
7.8	Perspektive zur Gestaltung einsetzen	290
	Zentralperspektive als Kompositionsmittel	290
	Zwei-Fluchtpunkt-Perspektive	292
	Nicht konstruierte Perspektiven	295
	Schärfe und Unschärfe zeichnerisch darstellen	298
	Unterschiedliche Perspektiven von Vorlagen mit eigenen Skizzen vereinen	299

8 Rendering und Nachbearbeitung

8.1	Kanten ausarbeiten	305
	Weiche Kanten	306

8.2	Pinselführung – wie mischt man Farben ineinander?	309
	Malpinsel	310
8.3	Das intuitive Malen	311
	Maltechniken	311
	Wie entsteht eine malerische Stimmung? – Über Objektfarben, Schattenfarben und Lichtfarben ...	313
	Malen – ein ausführlicher Workshop	314
8.4	Mit Texturen Struktur geben	320
	Texturen in Photoshop	322
	Eigene Photoshop-Texturen erstellen	322
	Globale und lokale Texturen	326
8.5	Illustrationen mit Mustern aufwerten	327
	Ein eigenes Photoshop-Muster erstellen	328
	Muster in Illustrator	330
8.6	Der Bildpinsel: Texturen und Muster auftragen	334
	Bildpinsel in Photoshop	335
	Bildpinsel in Illustrator	337
8.7	Stimmung über Verläufe erzeugen	340
8.8	Filter sinnvoll nutzen	342
	Rauschen für Fotokörnung	342
	Bewegungsunschärfe oder Speedlines?	344

9 Illustration als Beruf

9.1	Berufsbild Illustrator(in)	348
	Arbeitsplatz	349
	Erfolg haben – was ist das für mich?	350
9.2	Bereiche der Illustration	351
	Buchillustration	351
	Werbeillustration	352
	Medienillustration	352
	Visualisierung	353

9.3	Illustration zwischen Handwerk, Dienstleistung und Kunst	354
	Illustration als Handwerk	354
	Illustration als Dienstleistung	355
	Illustration als Kunst	356
	Denkanstöße für neue Wege: Illustration heute	362
9.4	Akquise – wie finde ich Kunden?	364
	Zeigen Sie Ihre Arbeiten: das Portfolio	364
	Der erste Kunde ist der schwerste	366
	Professionalisierung	366
	Agenten	367
9.5	Kommunikation mit dem Kunden	368
	Anfrage	368
	Das Briefing	368
	Wann ist ein schriftlicher Vertrag nötig?	371
	Urheberrecht	371
9.6	Welches Honorar soll ich verrechnen?	372
	Was kostet meine Arbeitsstunde?	373
	Änderungswünsche	376