

INHALT

Einleitung	5	3. Kapitel – Der Augenpunkt	54
Galerie	6	3.1 Der informative Augenpunkt	56
		3.2 Seitenansichten zeichnen	61
1. Kapitel – Skizzieren im Design	10	3.3 Ellipsen und Augenpunkt	64
1.1 Ideengenerierung/Brainstorming	12	3.4 Perspektive in Augenhöhe	70
1.2 Skizzen und Designphasen	15	3.4.1 Von der Vogelperspektive zur	
1.3 Wie man übt	18	Perspektive in Augenhöhe	70
		3.4.2 Zentralperspektive in Augenhöhe	74
Designstudie Art Lebedev Studio, Russland	19	3.4.3 Auf Augenhöhe zeichnen	76
Designstudie FLEX/theINNOVATIONLAB®, Niederlande	22	3.5 Bodennahe Froschperspektive	78
Designstudie TurnKey Design, Niederlande	24	3.6 Wie man übt	80
		3.7 Weitere Tipps	81
2. Kapitel – Der Zeichenansatz	26	Designstudie Beestudio, Indien	82
2.1 Einleitung	28	Designstudie Art Lebedev Studio, Russland	84
2.2 Blöcke	30		
2.2.1 Perspektive durch Linien	30		
2.2.2 Der Augenpunkt	33	4. Kapitel – Der Zeichenprozess	86
2.2.3 Schattierung/Schlagschatten	34	4.1 Start mit einem Block?	88
2.2.4 Markertechnik und Farbe	36	4.2 Einfache Rundungen	90
2.3 Ellipsen	38	4.3 Mehrfache Rundungen	94
2.4 Aufrechte Zylinder	40	4.4 Röhren	98
2.5 Liegende Zylinder	42	4.5 Flächen und Schnitte	100
2.6 Ebenen/Flächen & Querschnitte	44	4.6 Wie man übt	104
2.7 Kugeln	46		
2.8 Wie man übt	47	Designstudie Idea Dao Design, China	106
2.9 Schluss	48	Designstudie Van der Veer Designers, Niederlande	108
2.10 Weitere Skizziertipps	49	Designstudie Roy Gilsing Design, Niederlande	110
Designstudie SMOOL, Niederlande	50		
Designstudie Carl Liu, China	52		

5. Kapitel – Farb- und Materialdarstellung	112	7. Kapitel – Produktkontext	170
5.1 Tiefe erzeugen	114	7.1 Produktdetails ergänzen	172
5.1.1 Weißer oder farbiger Hintergrund	114	7.2 Maß und Größe	175
5.2 Farbgrundlagen	118	7.3 Hintergrundbilder	178
5.3 Farbiger Hintergrund	120	7.4 Die menschliche Gestalt	180
5.4 Digitales Zeichnen	125	7.4.1 Hände	182
5.4.1 Schrittweise zur Digitalzeichnung	126	7.4.2 Menschen	184
5.5 Materialdarstellung	128		
5.5.1 Glänzend und matt	128	Designstudie JAM visual thinking, Niederlande	188
5.5.2 Transparenz	130		
5.5.3 Metall	134	7.5 Schritte und Sequenzen	190
5.6 Produktgrafiken	138	7.6 Fokuspunkt	192
5.7 Wie man übt	142	7.7 Wie man übt	196
Designstudie FLEX/theINNOVATIONLAB®, Niederlande	144	Designstudie Pininfarina S.p.A., Italien	198
Designstudie BMW Group DesignworksUSA, Singapur	146		
6. Kapitel – Schnell und freiweg	148	Dank	200
6.1 Linien	150	Beteiligte Designer	201
6.1.1 Abpausen	151	Bildnachweis	202
6.1.2 Frei zeichnen zur Formoptimierung	153		
6.2 Marker/Nach der Linienzeichnung	156		
6.3 Unterlagen	160		
6.4 Intuitives Zeichnen	162		
6.5 Wie man übt	164		
Designstudie Ducati Motor Holding S.p.A., Italien	166		
Designstudie Daimler AG, Mercedes-Benz Design, Deutschland	168		