

# INHALT

Einleitung	5	<b>3. Kapitel – Der Augenpunkt</b>	54
Galerie	6	3.1 Der informative Augenpunkt	56
		3.2 Seitenansichten zeichnen	61
<b>1. Kapitel – Skizzieren im Design</b>	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 Perspektive in Augenhöhe	70
1.3 Wie man übt	18	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 Bodennähe Froschperspektive	78
Designstudie TurnKey Design, Niederlande	24	3.6 Wie man übt	80
		3.7 Weitere Tipps	81
<b>2. Kapitel – Der Zeichenansatz</b>	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	<b>4. Kapitel – Der Zeichenprozess</b>	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 Skizzertipps	49	Designstudie Roy Gilsing Design, Niederlande	110
Designstudie SMOOL, Niederlande	50		
Designstudie Carl Liu, China	52		

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