

# INHALT

<b>EINLEITUNG</b>	<b>5</b>
<b>Zu diesem Buch</b>	<b>6</b>
<b>Nützliche Regeln und Tipps</b>	<b>7</b>
 <b>WAS GEHÖRT DAZU?</b>	 <b>9</b>
<b>Equipment – Hard- und Software</b>	<b>10</b>
Überblick Hardware	12
Gerätetypen im Vergleich	14
Überblick Software	18
 <b>Arbeitstechniken und programmtypische Werkzeuge</b>	 <b>30</b>
Zeichnung / Vorzeichnung	32
Scannen	34
Programmtypische Werkzeuge	36
 <b>Darstellungsformen</b>	 <b>52</b>
Methoden	54
Scribbles / Skizzen bearbeiten	56
Konzeptskizze Design	58
Von der Skizze zur Präsentationsdarstellung	60
Rendering	66
Technische Illustration	70
Konzeptbanner	72
 <b>Schritt-für-Schritt-Beispiele aus professionellen Bereichen</b>	 <b>74</b>
Industriedesign	76
Transportation Design	78
Interior Design	80
Innenarchitektur / Architektur	84

<b>WIE FUNKTIONIERT 'S?</b>	<b>89</b>	<b>... UND JETZT NOCH GESTALTEN</b>	<b>201</b>
<b>Eine Frage der Perspektive</b>	<b>90</b>	<b>Komposition</b>	<b>202</b>
Grundlagen und Begriffe	92	Ausgespanntheit des Bildraums	204
Perspektivarten und Anwendung	96	Ausgewogenheit und Bildgewichte	205
Schattenkonstruktion	106	Komposition mit ungleichen Bildelementen	206
Spiegelungen	112	Komposition mit Negativraum	207
Übungen	117	Kompositionsbeispiele	208
<b>Womit kann ich zeichnen?</b>	<b>120</b>	<b>Kontraste</b>	<b>210</b>
Zeichenstifte	122	Kontrastarten	212
Lineale, Papier, Ausstattung	129	Wirkung von Kontrasten	216
<b>Wie fange ich an?</b>	<b>130</b>	<b>Farben</b>	<b>218</b>
Vorbereitung und Umgebung	132	Farbraum / Farbsysteme	220
Stiftführung	133	Additive und subtraktive Farbmischung	221
Zeichentechnik	134	Beschreibung eines Farbtons	221
Zeichnung nach Vorlage	136	Farbräume in Anwendung	222
<b>Warum wird das so schief?</b>	<b>140</b>	Farbkontraste	223
Typische Fehler	142	Farbprinzipien	224
Hilfskonstruktionen	143	Farbvarianten	225
Zeichnungsaufbau und Anwendung	146	Softwarenutzung	226
<b>Plastisches Modellieren</b>	<b>150</b>	<b>Wie Formen wirken</b>	<b>228</b>
Methoden des Modellierens	152	Schwerkraft als Basiswahrnehmung	230
Lichtrichtung	155	Bildnerische Aspekte	231
Helligkeitsverteilung	156	Grundformen und ihre Verformung	232
Grundkörper	158	<b>Hintergrundgestaltung</b>	<b>234</b>
Formverbindungen	163	Scribble-Hintergründe	236
Flächenmodellierungen	170	Hintergründe von Entwurfsdarstellungen	238
<b>Techniken</b>	<b>174</b>	Klassische Hintergründe	240
Copic-Marker	176	Spiegelung, realistische Hintergründe	242
Digitale Marker	178	<b>REGISTER</b>	<b>246</b>
Pigmentkreide	180		
Mischtechnik Kreide / Computer	181		
Formelemente, Details	182		
Materialdarstellungen	186		
Materialwirkung	190		