

INHALT

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

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