

## 1. Die ganze Welt des Kinderbuchs

- 
- ### Kategorien im Kinderbuch
- 14 Pappe
  - 16 Wimmelbuch
  - 18 Bilderbuch: Text und Bild im Dialog
  - 20 Gutenachtgeschichten und Saisonbücher
  - 21 Pop-Up
  - 22 Märchenbuch
  - 23 Erstlesebuch
  - 24 Kinderbuch
  - 25 Mitmachbuch
  - 26 Sachbuch
  - 27 Aufklärungsbuch
  - 28 Jugendbuch
  - 29 Braillebuch
- 

### Zielgruppe und Vermarktung

- 31 Für wen?
  - 33 Nationale und internationale Verbreitung
  - 35 Geschlechtsspezifische Bücher
  - 36 Ethik und länderspezifische Wahrnehmung
  - 37 Spezielle Zielgruppen
- 

### Abgrenzung zu anderen Genres

- 40 Das hat nur das Bilderbuch
  - 41 Karikatur
  - 42 Comic
  - 43 Manga & Graphic Novel
- 

## 2. Der kreative Prozess

- 
- ### Storytelling
- 48 Wie komme ich zu einer Story?
  - 50 Der Spannungsbogen: Reihung oder Story?
  - 52 In Etappen zum Ziel
  - 60 Erzählformen im Kinderbuch
- 

### Charakter-Entwicklung

- 66 Figuren im Zentrum der Geschichte
  - 67 Klischees & Archetypen
  - 70 Gattungen & Hierarchien
  - 71 Den Charakter äußerlich definieren
  - 77 Den Charakter aufladen
  - 84 Die Figur im Raum
  - 88 Den Charakter illustrativ umsetzen
- 

### Set und Ausstattung

- 94 Wo spielt die Geschichte?
  - 96 Wann spielt die Geschichte?
  - 99 Zeit visualisieren
  - 100 In welcher Kultur spielt die Geschichte?
  - 101 Objekte und Elemente
- 

### Storyboard

- 104 Das Storyboard als Übersichtsplan
  - 105 Die Geschichte zum Laufen bringen
  - 106 So gelingt Ihr Storyboard
  - 108 Checkliste für das Storyboard
  - 112 Kontinuität beachten
  - 115 Die technische Umsetzung
  - 117 Das Farbkonzept
- 

## 3. Die Umsetzung

- 
- ### Der Aufbau eines Buchs
- 122 Softcover oder Hardcover?
  - 124 Das Cover
  - 127 Der Buchblock
  - 128 Die Papierwahl
  - 129 Sonderausstattungen
  - 130 Tipps und Tricks aus der Herstellung
- 

### Der Umgang mit Text

- 136 Das Zusammenspiel von Text und Bild
  - 138 Typografische Fachbegriffe
  - 142 Wie finden Sie die richtige Schrift?
  - 144 Internationale Ausgaben
  - 145 Nicht aus dem Raster fallen
-

## 4. Wichtige Grundlagen

---

### Komposition

- 150 Geschlossene Komposition
  - 151 Offene Komposition
  - 152 Ordnung im Bildraum
  - 154 Die Horizontlinie
  - 156 Anschnitt und Ausschnitt
  - 157 Licht und Schatten
- 

### Perspektive

- 160 Die Reduktion auf zwei Dimensionen
  - 161 Zentralperspektive
  - 162 Farbperspektive
  - 163 Luftperspektive
  - 164 Outline-Dominanz
  - 165 Monochrome Tiefe
  - 166 Ungewöhnliche Perspektive
  - 167 Dekonstruktive Perspektive
- 

### Farbe

- 170 Der Umgang mit Farben
  - 174 Verschiedene Farbtechniken
  - 181 Collage und Mischtechnik
  - 182 CMYK und RGB
  - 184 Den eigenen Stil überprüfen
- 

### Drucktechniken

- 188 Flachdruck
  - 189 Hochdruck
  - 190 Tiefdruck
  - 191 Tiefdruck
- 

### Digitale Illustration

- 194 Illustrieren im 3D-Programm
  - 195 Pixelgrafik
  - 196 Vektorgrafik
  - 197 Texturen und Muster
- 

### Die dritte Dimension

- 201 Charakter und Kulissenbau in 3D
  - 203 Pop-up
- 

## 5. Veröffentlichung

---

- 206 Das analoge und digitale Portfolio
  - 208 Die Präsentation Ihres Buchs
  - 209 Selfpublishing
  - 210 Crowdfunding und Wettbewerbe
  - 211 Selbst initiativ werden
  - 212 Verhandlungen, Verträge und Honorare
- 

## Anhang

---

- 216 Illustrator:innen-Archiv
  - 219 Copyrights der Verlage
  - 221 Danke und Buchtipps
  - 222 Herzliche Einladung
  - 223 Über die Autor:innen
  - 224 Impressum
-