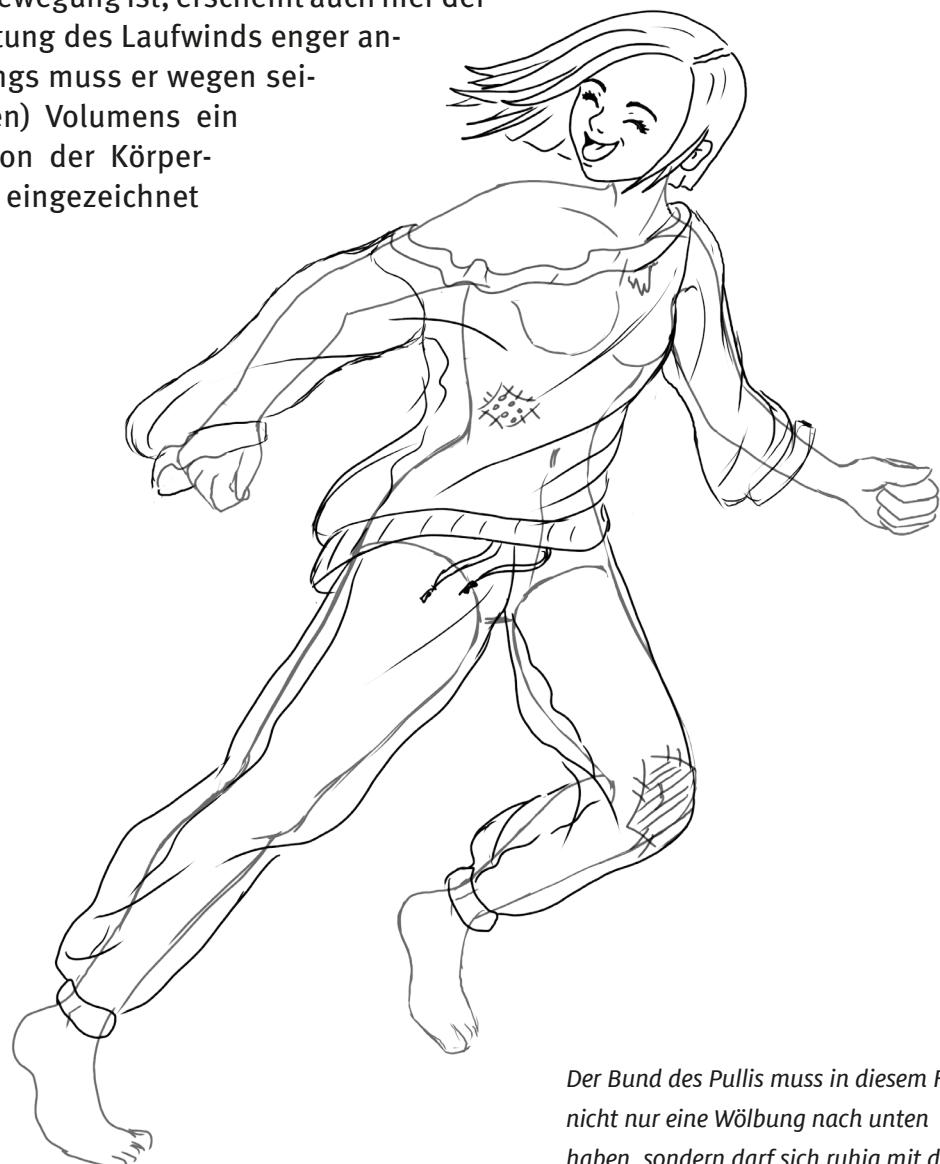


Kuschelige Relax-Kleidung wird oft ein paar Nummern zu groß dargestellt oder besitzt einen sehr weiten Kragen. Je ausgeleierter, umso mehr kann man den »used look« darstellen, wie unten zu sehen. Das heißt, in dieser Zeichnung würde ich den Kragen des Pullis noch ungleichmäßiger gestalten und könnte dem Oberteil auch noch Löcher oder Flicken hinzufügen, um diesen Look darzustellen.

Da die Figur in Bewegung ist, erscheint auch hier der Pullover in Richtung des Laufwinds enger anliegend, allerdings muss er wegen seines (kuscheligen) Volumens ein ganzes Stück von der Körper-Outline entfernt eingezeichnet werden.



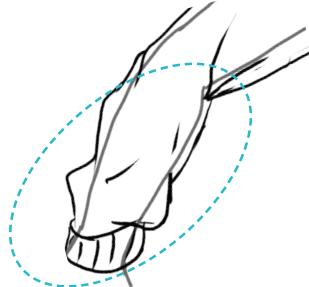
Der Bund des Pullis muss in diesem Fall nicht nur eine Wölbung nach unten haben, sondern darf sich ruhig mit dem Laufwind bewegen.

HOODIE UND KURZER ROCK



Hoodies oder auch Jacken mit Reißverschluss haben durchaus sehr viele Details. Es gibt sie in vielen unterschiedlichen Designs. Die Grundform bleibt allerdings meist gleich. Der Bund an Ärmel und Länge, ein Zipper (Reißverschluss) in der Mitte und (bei Hoodies) eine Kapuze.

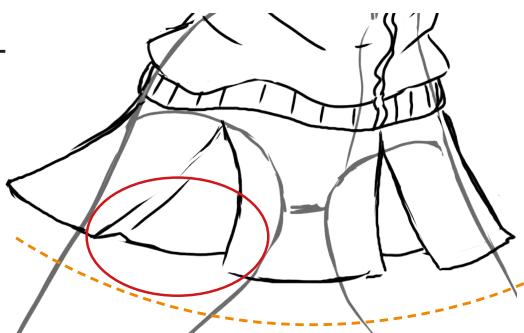
Beim Zeichnen solltet ihr beachten, dass ein Zipper-Pulli eher eckige und somit tiefe Falten wirft, aber weniger als ein T-Shirt (**blaues Oval**). Das ergibt sich einerseits durch den dickeren Stoff, andererseits durch die Weite des Oberteils.



Achtet auch auf den Übergang von Zipper zur Kapuze, denn hier kommt der darunterliegende Stoff zum Vorschein (in der Skizze schraffiert). Der Reißverschluss selbst bewegt sich eher störrisch mit dem Pulli mit. Er macht immer wieder Biegungen. Vergesst nicht: Wenn man sich hinsetzt, bildet der Zipper leicht eine große Beule nach außen, sodass man immer aussieht, als hätte man einen runden Pulli-Bauch.

Der kurze Rock wird aufgrund der Perspektive nach unten gewölbt gezeichnet. Der innere Strich bei den Falten wird weiter oben angesetzt, um darzustellen, dass die Falte oben geschlossen ist.

Bei der fast vollständig geöffneten Falte dagegen zeichne ich einen Übergang (**rotes Oval**).



BLAZER UND LANGER ROCK





Ein Blazer hat einen ganz typischen Kragen (Revers genannt). Hier sieht man die Grundform. Natürlich ist es möglich, sie zeichnerisch zu verändern, jedoch sollte die Grundform noch zu erkennen sein (**blaues Oval**).

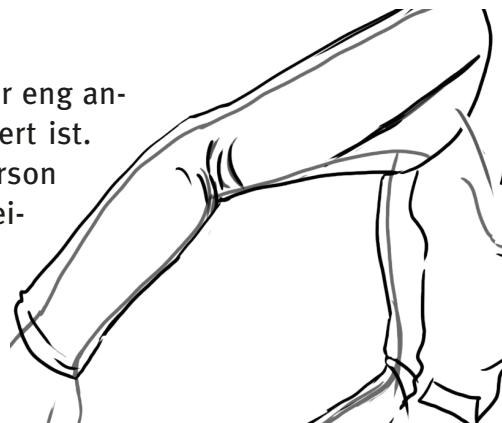
Damit die Passform des Blazers sitzt, hat dieser einen Abnäher unter der Brust bis zur Taille (**orangefarbenes Oval**). Dieser kann auch oben bei den Schultern beginnen und erst in der Länge enden.

Nach den Knöpfen beginnen die Ränder des Revers leicht auseinanderzugehen: In der Bewegung klappt sich der Blazer gerade auf (**rotes Oval**).

Der Blazer hat relativ wenig Falten, da er eng anliegt und genau an den Körper modelliert ist. Allerdings entstehen, sobald sich die Person bewegt, (etwa in der Armbeuge) viele kleine breite Falten.

Wohingegen sich durch eine Armdrehung üblicherweise eine lange Falte von der Achselhöhle bis zum Ellbogen legt.

Der Rock schlägt dort Falten, wo das Bein angehoben wird. Und die langen Faltenstriche müssen Rock und Bewegung folgen. Sie können nicht quer oder gänzlich entgegen der eigentlichen Bewegungsrichtung gezeichnet werden!



SCHUHE

Natürlich ist es anfangs nicht ganz so leicht, Schuhe zu zeichnen, doch wenn man erst einmal die Füße verstanden hat, ist man auch bei den Schuhen ein großes Stück weiter.

Tipp: Betrachtet Schuhe nicht als großes Ganzes, sondern als eine Form oder als einzelne Formen. Ignoriert alle Details (Nähte, Ösen, Schuhbänder) und konzentriert euch auf die Grundform des gewünschten Schuhs. Natürlich gibt es ganz viele verschiedene Schuhe und ganz viele verschiedene Ansichten. Wenn ihr mal nicht weiterwisst, schaut euch den besagten Schuh in der richtigen Position an oder macht ein Foto mit eurem Handy, so fällt es leichter, die Form zu erkennen.

Die Grundformen des Schuhs selbst sind immer relativ gleich, egal, ob ihr einen Sportschuh oder einen Stiefel zeichnet. Ihr zeichnet nur die typische Form für den Schuh, die Höhe, die richtige Sohle, die Nähte sowie die Details.



FRONTALANSICHT

Der Schuh in der Ansicht von vorn wird gerade bei Charaktersheets oder Modezeichnungen oft gebraucht. Er wird anfangs wegen der Verkürzung gefürchtet, und weil man glaubt, er sei so kompliziert zu zeichnen. Doch wenn man den eigentlichen Fuß gezeichnet hat, benötigt man nur noch die Grundform.

Abb. 1 Ich zeichne ein breites Oval, ähnlich einem Iglu. Es erstreckt sich höhenmäßig über die Hälfte des Fußes.

Abb. 2 Ich zeichne über den restlichen Fuß einen Trichter, der dem Fuß auch etwas Platz lässt. So würde der Schuh bis oben hin geschlossen aussehen, jedoch möchte ich die Schuhbänder offen zeichnen. So drittele ich meinen Trichter unten bei dem Oval, um die Kanten der Ösen herauszufinden. Nun zeichne ich von der Kante nach außen und arbeite diesen äußeren Teil noch etwas stärker aus. Dann zeichne ich noch die Lasche ein, die immer etwas länger ist als die obere Kante des Schuhs.

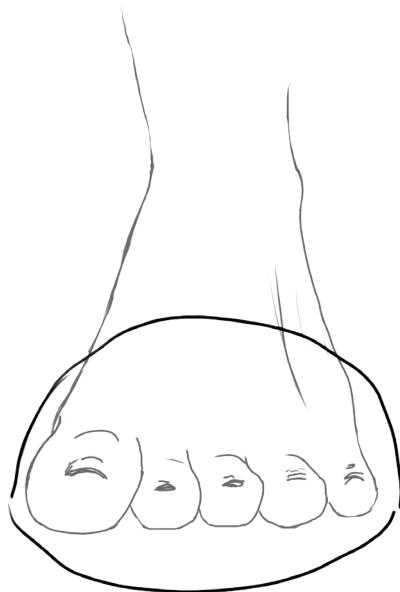


Abb. 1

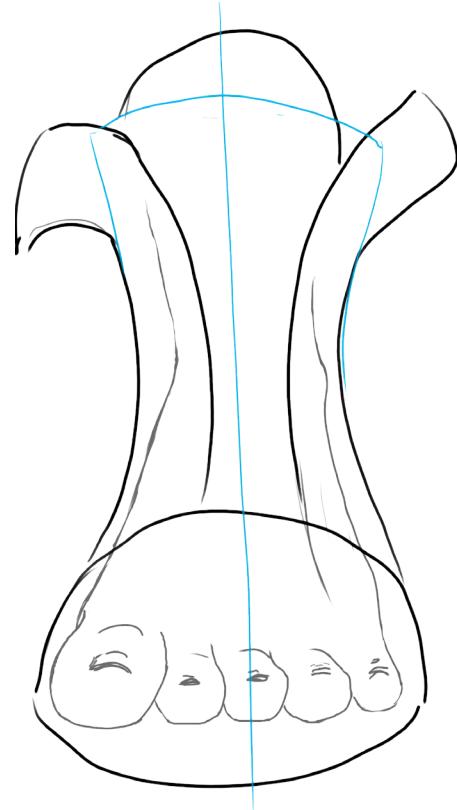


Abb. 2

Nun ist die Grundform fertig, und ich kann in [Abb. 3](#) und [Abb. 4](#) noch alle Details einzeichnen. Achtet darauf, dass die Schuhbänder nicht perfekt gerade sind, sondern immer etwas breiter werden, und dass sie sich mit der Rundung des Schuhs bewegen. Außerdem laufen sie immer abgerundet in die Öse hinein. Auch die Ösen sollten genug Platz finden und nicht zu nah an der Kante platziert werden.

Wie man sieht, ist dieser Schuh skizzenhaft angelegt. Wenn man danach an der Illustration arbeitet, werden die Ösen natürlich ganz präzise positioniert. Dazu teilt man die Lasche durch einen Mittelstrich und setzt auf beiden Seiten die Ösen gleichmäßig. Das kann sehr viel Zeit in Anspruch nehmen, also Geduld!

Die Kanten selbst haben ebenfalls eine bestimmte Stärke, weil das Material Volumen besitzt. Es macht den Schuh noch realistischer, wenn man diese hier und da einzeichnet und damit ein Gefühl von Tiefe vermittelt werden kann. Abschließend die Sohlen nicht vergessen!

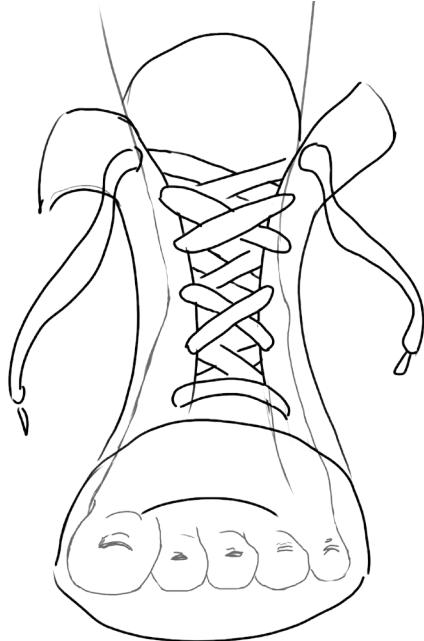


Abb. 3

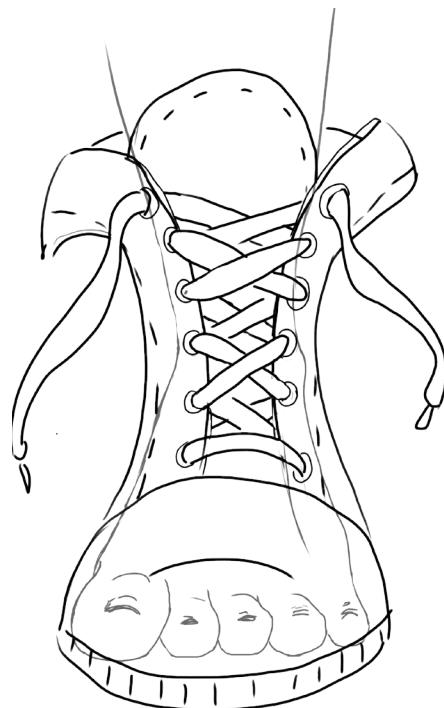


Abb. 4



Abb. 1

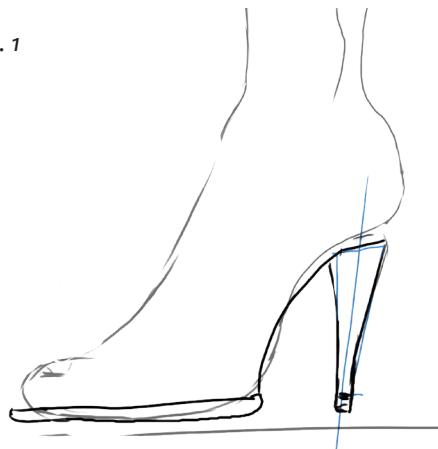
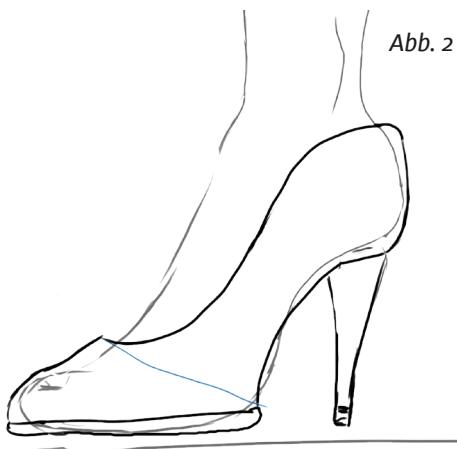


Abb. 2



DER STÖCKELSCHUH

Auf dieser Grundlage zeichnet man auch Stiefel mit Absätzen. Stöckelschuhe sind im Grunde schnell gezeichnet. Die Schwierigkeit besteht hier darin, dass der Fuß passen muss.

Abb. 1 Ich zeichne unter dem Fuß eine Hilfslinie. So liegen Absatz und Sohle auf gleicher Höhe. Die vordere Sohle wird gestaltet, danach zeichne ich mittig unter der Ferse den Absatz: ein Dreieck, das ich leicht schräg in Richtung Zehen laufen lasse (**blaue Linie**).

Abb. 2 Für die Kappe des Schuhs kann mit einem **Hilfsdreieck** gearbeitet werden. Dieses geht ein Stück über die Zehen hinaus. Die restliche Form ergibt sich, sobald der Stift dem Fuß folgt. Wie viel ich vom Fuß selbst noch sehe, kommt auf das Schuhmodell an.

Abb. 3 Ich zeichne feinere Details ein, wie etwa Nähte. Nun können auch Muster gestaltet werden.



Abb. 3

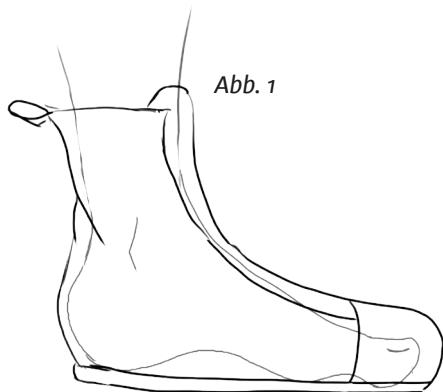


Abb. 1

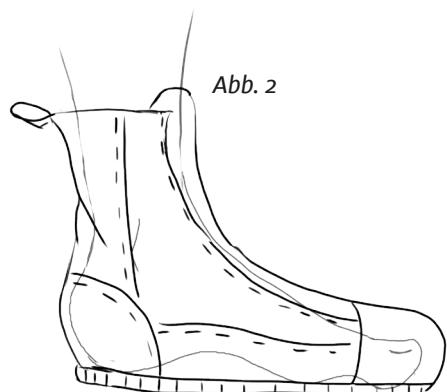


Abb. 2

HALBHOHER TURNSCHUH

Abb. 1 Wieder wird der Schuh mit einfachen Formen um den Fuß modelliert. Nicht vergessen: Die Lasche schaut immer über die Kante hinaus.

Abb. 2 Ich zeichne dann die Kanten und Nähte ein, die für diese Schuhform typisch und ein Wiedererkennungszeichen sind.

Abb. 3 Bei den Schuhbändern auf die Biegung achten! Da ich den Schuh seitlich sehe und die Schuhbänder nur auf einer Seite aus den Ösen herauskommen, müssen sie sich auf der anderen Seite in einem Bogen über die Kanten heben. Sie dürfen also am Ende nicht gleichmäßig abschließen (**rotes Oval**). Schuhbänder zeichnet man am besten zuerst nur leicht ein, weil man nicht nur die obere Seite sieht, sondern weil sich die Bänder unter der Kante auch kreuzen (**blaues Oval**).



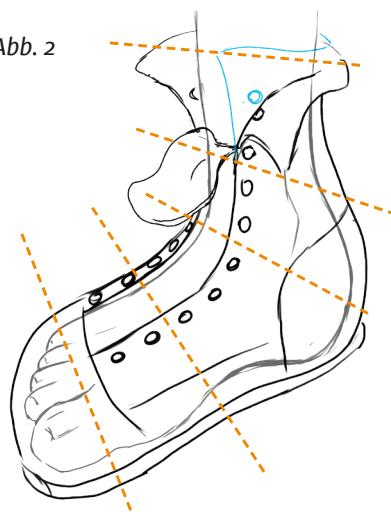
Abb. 3



Abb. 1



Abb. 2



DRAUFSICHT, SEITLICH

Abb. 1 Wieder beginne ich mit der Sohle und gehe dann an die Kappe, die über die Zehen geht.

Abb. 2 Nun geht es an die Details. Für die Lasche kann ich mir als Hilfslinie die Fußmitte einzeichnen. Da diese leicht versetzt ist, sehe ich auf der einen Seite mehr von den Ösen als auf der anderen Seite. Durch die Perspektive kommt es zu einer leichten Quetschung im Mittelteil am Fuß (**orangefarbene Linie**). Deshalb liegt die Kappe auf einer anderen Schrägen als der Schuheinstieg. Ich wollte, dass eine Seite des Einstiegs herunterklappt. Um dafür die richtige Länge zu finden, habe ich diesen zunächst gerade nach oben gezeichnet (**blaue Line**) und danach die gleiche Länge umgeknickt.

Abb. 3 Abschließend noch Schnürsenkel sowie Ösen einzeichnen!



Abb. 3

MODEDESIGNIDEEN

Einen Charakter passend und doch ungewöhnlich einzukleiden ist häufig nicht so leicht. Dazu gehören Übung, Modebewusstsein und Beobachtungsgabe. Lasst euch ruhig inspirieren. Probiert auch mal verrückte Sachen aus. Wie wäre es mit einem Kleidungsstück aus Alltagsgegenständen, die neben euch liegen, etwa aus Lampen oder Büchern?

Beim Modedesign könnt ihr eurer Fantasie freien Lauf lassen. Sobald ihr die Grundlagen des Faltenwurfs verstanden habt, steht euch die Welt des Designs offen. Im Manga, im Comic sowie im Modedesign ist nichts verboten. Gebt euren Stoffen auch Muster, um sie in Szene zu setzen. Im folgenden Abschnitt zeige ich euch ein paar Beispiele. Ich koloriere mit Copics. Lasst euch inspirieren!







