

# INHALT

8 Vorwort

**10 Wie fängt man an?**

12 Der Einstieg

12 Hardware

15 Software

**16 Grundlagen zum Arbeiten mit  
digitalen Bildern, unabhängig von  
der Software**

18 Was kann jedes Programm?

24 Übungen und Tipps, um sich an ein  
Grafiktablett zu gewöhnen

26 Übungen

30 Tipps

**32 Zusammenspiel von digital und  
traditionell**

34 Digital - traditionell

36 Skizzen und Linearts traditionell  
erstellen

**40 Verschiedene Tools und ihre Unter-  
schiede in der Anwendung bei einer  
Illustration**

42 Lineart und Lineweight

50 Colorationstechniken

<b>66</b>	<b>Grundlegende Tipps zum Manga- &amp; Comic-Zeichnen</b>	<b>82</b>	<b>Schritt für Schritt zur fertigen Illustration</b>
68	Beispiele und Anregungen	84	Von Anfang an
69	Anatomie	84	Vorbereitung
72	Augen	88	Schattierung
74	Haare	94	Fertigstellung
76	Gesichtsausdrücke		
78	Licht und Farbwahl	<b>98</b>	<b>Interessante Techniken zum Ausprobieren</b>
80	Posen und Dynamik	100	Brushes und Muster selbst erstellen
		104	3-D-Modelle als Hilfe
		106	Verlaufsumsetzung
		112	Gaußscher Weichzeichner
		114	Anregungen und Ideen
		122	Nachwort
		124	Impressum