

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 Grafiktablet zu gewöhnen	40 Verschiedene Tools und ihre Unterschiede in der Anwendung bei einer Illustration
26	Übungen	
30	Tipps	42 Lineart und Lineweight
		50 Colorationstechniken
32	Zusammenspiel von digital und traditionell	
34	Digital - traditionell	
36	Skizzen und Linearts traditionell erstellen	

66 Grundlegende Tipps zum Manga- & Comic-Zeichnen

68 Beispiele und Anregungen

69 Anatomie

72 Augen

74 Haare

76 Gesichtsausdrücke

78 Licht und Farbwahl

80 Posen und Dynamik

82 Schritt für Schritt zur fertigen Illustration

84 Von Anfang an

84 Vorbereitung

88 Schattierung

94 Fertigstellung

98 Interessante Techniken zum Ausprobieren

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