



## Digitale Zeichnung

Eine Reihe von Methoden zur Erleichterung der digitalen Zeichnung und Malerei.



## Kernideen

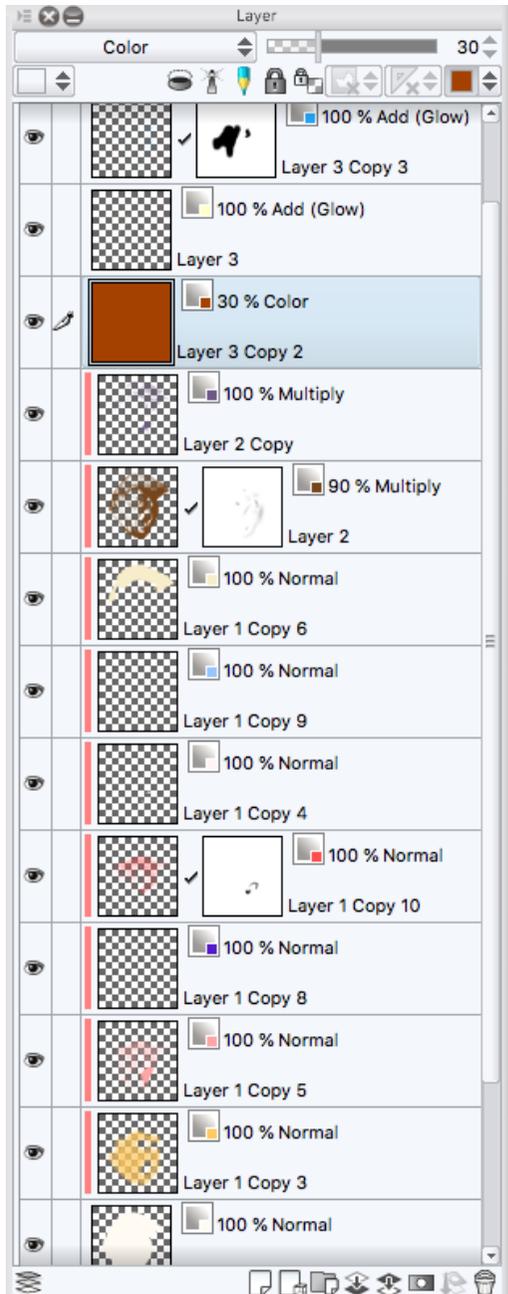
Ziel ist, dass wir möglichst schnell Ergebnisse haben, die im Nachhinein leicht anpassbar sind. Die Ressource Zeit ist knapp und Kunden sind ungeduldig.

- 1.) Pinselgrößen: Erst groß, dann klein
- 2.) Eigenfarben, Schatten und Licht auf eigenen Ebenen anlegen.
- 3.) Analoge Skizzen mit "Multiply" integrieren
- 4.) Schatten mit "Multiply" anlegen
- 5.) Lichter mit "Add (Glow)" anlegen
- 6.) Korrektorebenen "Color"
- 7.) Texturen sammeln
- 8.) Shapes sammeln
- 9.) Skizzen wiederverwenden

## Pinselfrößen

Beginnen Sie mit großen Pinseln und nehmen Sie erst später, wenn es um die Feinheiten geht, kleinere Pinsel. So kommen Sie flotter ans Ziel und die Gefahr, dass Sie in den Details zuviel Zeit verlieren, ist geringer. Nehmen Sie anfangs Pinsel die nicht auf Druck reagieren und definieren Sie nur grob, wo Farbe bzw. Schatten sein soll. Details können später mit druckempfindlichen Pinseln optimiert werden.





DREWING.DE

## Ebenen trennen

Trennen Sie Eigenfarben ("local colors") von Ebenen für Licht und Schatten.

Damit können Sie das Bild nachträglich noch an unvorhergesehene Kundenwünsche anpassen ("Directability").

Aus dem selben Grund empfehle ich für die Eigenfarben des dargestellten Objekts je eine einzelne Ebene pro Farbton anzulegen.



## Analoge Skizzen

Analoge Skizzen können mit Hilfe des Mischmodus "Multiply" leicht integriert werden: Skizze importieren, die Ebene auf "Multiply" stellen, eine neue Ebene darunter anlegen - und in dieser kann jetzt die Zeichnung koloriert werden.

Auf die importierte Skizze nach Bedarf noch einen Schwellenwert bzw.

"Binarization" anwenden, um Grauwerte zu entfernen.



## Schatten "Multiply"

Nehmen Sie nach Bedarf mehrere Schattenebenen. Eine für die helleren Schatten und eine für die tieferen. Alle Schatten-Ebenen stellen Sie auf "Multiply" und einen brauchbaren Opazitätswert (30% bis 70%).

Generell ist es eine gute Idee, wenn man die Schatten NICHT schwarz anlegt.

Nehmen Sie stattdessen dunkle Farbtöne, wie z.B. ein dunkles Blau oder auch Sepia - je nach Lichtstimmung und Motiv.



## Lichter "Add (Glow)"

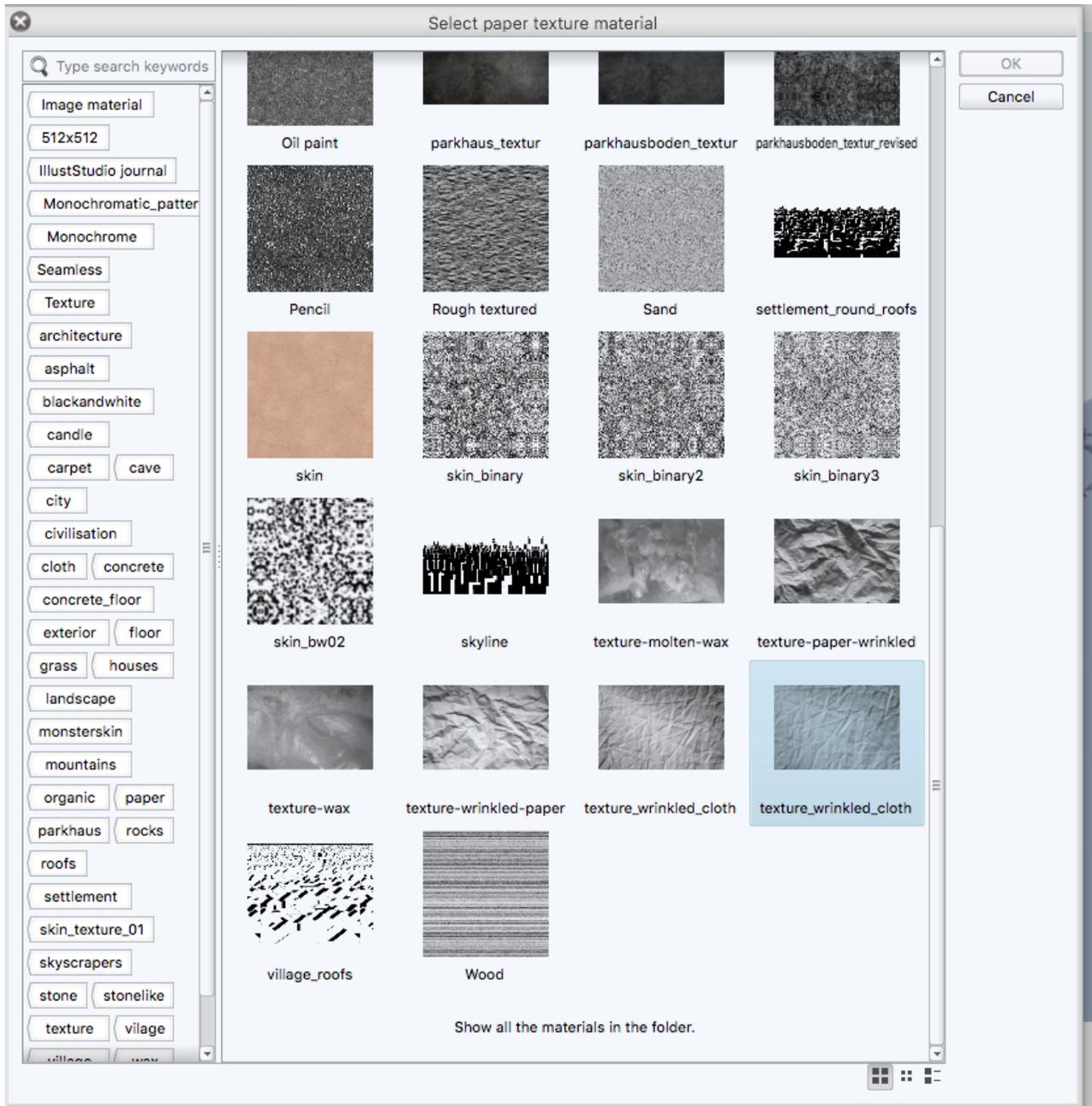
Legen Sie ein Ebene für Aufhellungen an, mit einem geringen Opazitätswert (ca. 10%), um die Plastizität breitflächig herauszuarbeiten und eine mit einem höheren Opazitätswert (ca. 50%) für die Glanzlichter.

Stellen Sie den Mischmodus der Ebenen auf "Add(Glow)". Die Farbe richtet sich nach der Lichtquelle. Sonnenlicht kann z.B. mit einem leichten Gelbton dargestellt werden.



## Korrektur: "Color"

Um die farbliche Wirkung ansprechender zu gestalten, nutze ich meist eine Ebene, die ich auf den Mischmodus "Color" stelle und gleichmäßig mit dem Bucket-Tool fülle. Normalerweise ergibt sich dann bei einer Opazität von ca. 20% eine deutlich bessere Wirkung des Bildes.



## Texturen

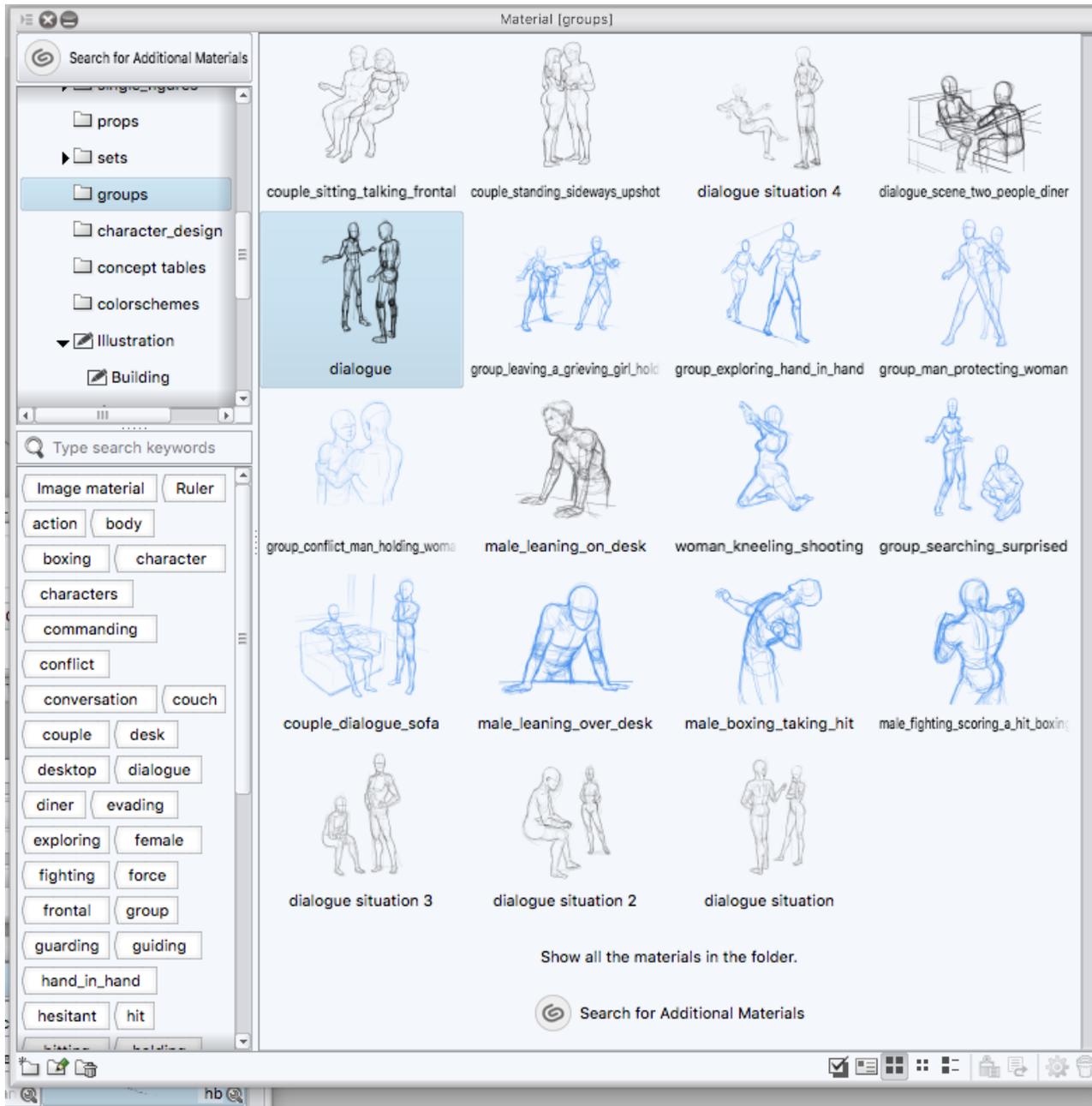
Um schnell größere Flächen realistisch erscheinen zu lassen, können Texturen helfen. Legen Sie sich eine eigene Sammlung von Texturen an, indem Sie Fotos machen und diese für die Verwendung in Ihrem Zeichenprogramm aufbereiten.

Spezialpinsel, die Ihnen z.B. Blätter darstellen, können auch sehr viel Zeit sparen, wenn es um Landschaften geht.

## Shapes

Neben den Texturen kann auch eine Sammlung von Silhouetten nützlich sein. Flexibel einsetzbar werden diese Elemente, wenn sie ohne Grautöne nur schwarz und transparent angelegt sind - damit können Sie dann futuristische Stadtlandschaften und dergleichen schnell zusammenstellen - und müssen nur noch das Innenleben der Form definieren.





## Skizzen sammeln

Digitale Zeichnungen, insbesondere Outlines, lassen sich wunderbar wiederverwenden. Legen Sie sich einen Katalog an, so dass Sie nicht immer wieder bei Null anfangen müssen.

Viele Zeichenprogramme haben bereits eine entsprechende Funktion mit dabei, so dass die Zeichnungen direkt mit Schlagwörtern katalogisiert werden können.