

Digital Paintbook

VOLUME 1



Hassler, Roger (Hrsg.): Digital Paintbook. Volume 1
ISBN-13: 978-3-941656-26-0
1. Auflage 2012

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://portal.d-nb.de> abrufbar.

Idee + Konzept: Roger Hassler
Lektorat: Katja Hassler, Berit Sliwinski
Layout + Satz: Aferdita Kuqi, Roger Hassler
Cover-Illustration: David Revoy

© newart medien & design GbR, Katja + Roger Hassler, Hamburg 2012
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten.
Printed in Germany

Das Werk und seine Vorlagen sind urheberrechtlich geschützt, jede Verwertung oder gewerbliche Nutzung der Vorlagen und Abbildungen ist verboten und nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages resp. der jeweiligen Autoren / Künstler gestattet. Dies gilt insbesondere für die Nutzung, Vervielfältigung und Speicherung in elektronischen Systemen und auf Datenträgern. Texte und Abbildungen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Der Herausgeber kann für eventuell verbliebene Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Die Nennung von Produkten und Firmen sowie die Angabe von Link-Hinweisen erfolgte nach redaktionellem Kenntnisstand und Auswahl. Sie erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und erfolgt ohne Gewähr. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Willkommen zur neuen Buchreihe *Digital Paintbook*! Das *Digital Paintbook* setzt fort, was 2011 mit der deutschen Ausgabe der Zeitschrift *2DArtist* angefangen hat: Künstler aus der ganzen Welt zeigen in nachvollziehbaren Tutorials, interessanten Interviews, Portfolios und in einer abwechslungsreichen Galerie ihre freie oder projektbezogene Digitalkunst – von der Concept Art für Objekte, Räume und Landschaften, über Creature Design, Matte Painting bis hin zur digitalen Illustration und Malerei.

Dahinter steht auch die Idee, die eindrucksvolle Welt der digitalen Kunst in deutscher Sprache für eine breitere Zielgruppe zugänglich zu machen. Noch immer spielt sich ein Großteil dieser Kunst in englischsprachigen Büchern, Zeitschriften und Online-Foren ab und bleibt dadurch vor allem vielen Einsteigern verschlossen. Dabei ist diese Kunstform doch eigentlich so präsent: Fast täglich sehen wir digital erschaffene Welten und Bilder in Kinofilmen, Werbespots, auf Buchcovern und Verpackungen. Doch kaum jemand hinterfragt ihre Herkunft oder Entstehung. Das *Digital Paintbook* wirft einen Blick hinter die Kulissen, auf den unglaublichen Erfindungsgeist und die großartigen kreativen Fähigkeiten der Künstler, aber auch auf das notwendige, technische Handwerkszeug. Und so wird es mitunter manchen überraschen, dass die Talente hinter diesen Kunstwerken gar nicht aus den

großen Instituten und Studios der amerikanischen Traumfabrik kommen, sondern hier bei uns, quasi „um die Ecke“, wohnen und arbeiten.

Dieser erste Band, *Volume 1*, ist das beste Beispiel dafür: Vier der fünf Tutorials stammen von deutschen Künstlern. Tony Andreas Rudolph, Joachim Simon, Helge C. Balzer und Daniel Czaja haben in ihren jeweiligen Bereichen Matte Painting, Creature Design und Illustration Fuß gefasst und sind – wie auch ihr französischer Kollege und Tutorial-Autor David Revoy – international erfolgreich. Wie ein solcher Weg in die Digital-Art-Branche aussehen kann, verdeutlicht exemplarisch das Interview mit der Hamburger Illustratorin Bente Schlick. Welches Handwerkszeug ein Digital Artist dazu beherrschen sollte, zeigen außerdem die Tipps und Tricks von Oliver Wetter in der Rubrik „Software-Wissen“.

Wir hoffen, mit dem *Digital Paintbook* nicht nur einen ebenbürtigen *2DArtist*-Nachfolger ins Leben zu rufen, sondern vor allem ein hilfreiches, unterhaltsames und langlebiges Digital-Art-Kompendium für Kunst- und Computerinteressierte, Kreative und Künstler jeden Levels zu schaffen. In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Vergnügen mit dem vorliegenden *Volume 1*!

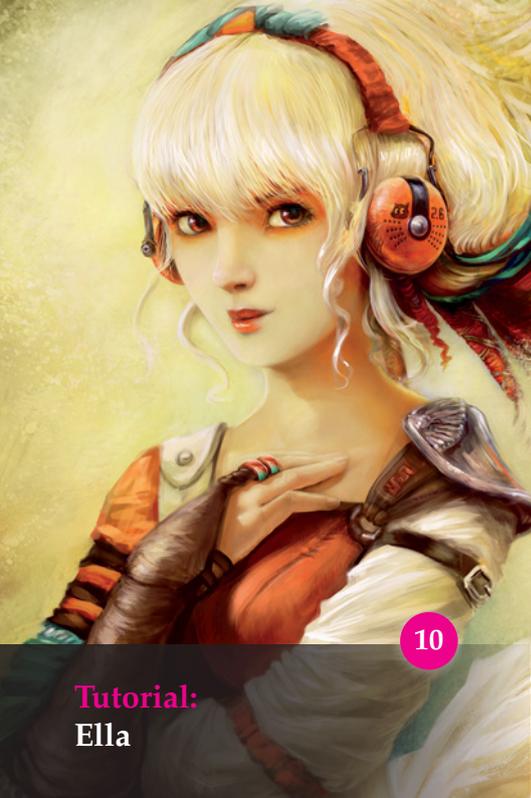
Ihr Roger Hassler
Herausgeber

Inhalt

36

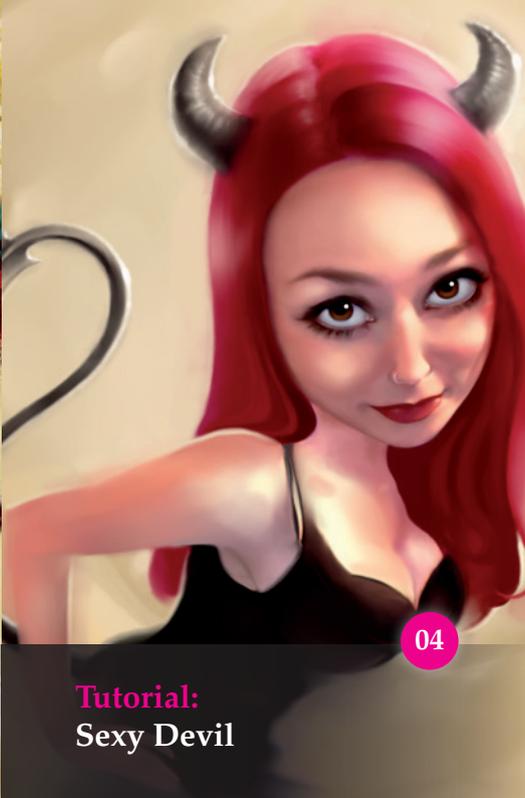
Interview: Bente Schlick

Von Stift und Papier zum Grafiktablett



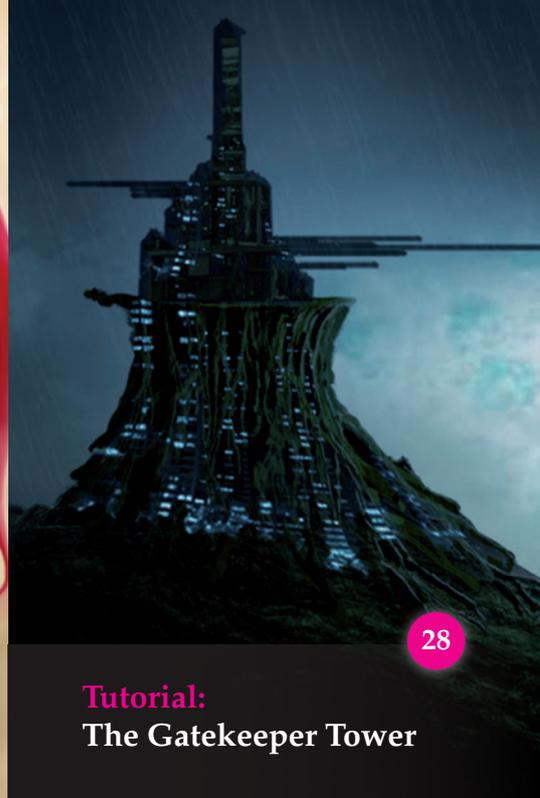
10

Tutorial:
Ella



04

Tutorial:
Sexy Devil



28

Tutorial:
The Gatekeeper Tower



18

Tutorial: The Demon

Creature Design von Helge C. Balzer

01 Vorwort

04 Tutorial: Sexy Devil

Pin-up von Daniel Czaja
(Adobe Photoshop / Corel Painter)

10 Tutorial: Ella

Cover-Illustration von David Revoy
(Open Source)

18 Tutorial: The Demon

Creature Design von Helge C. Balzer
(Adobe Photoshop)

**28 Tutorial:
The Gatekeeper Tower**

Film-Matte Painting von Joachim Simon
(Adobe Photoshop)

36 Interview: Bente Schlick

Von Stift und Papier zum Grafiktablett

**46 Software-Wissen:
Werkzeugpanels erstellen**

Oliver Wetter zeigt, wie benutzer-
definierte Werkzeugpanels in
Adobe Photoshop erstellt werden

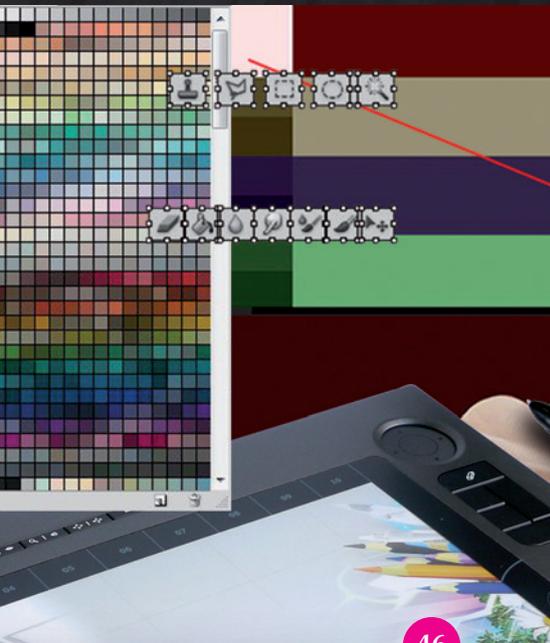
50 Galerie

Die besten Werke von Lesern
und namhaften Profis

**58 Tutorial:
Capture the Moon 2.0**

SciFi-Matte Painting von Tony Andreas
Rudolph (Adobe Photoshop)

72 Vorschau Volume 2



46

**Software-Wissen:
Werkzeugpanels erstellen**



58

**Tutorial:
Capture the Moon 2.0**

„Manchmal sehen zufällig entstandene Bildteile viel spannender aus als präzise geplante.“



Ob Karikatur oder Pin-up, Daniel Czaja mag es humorvoll und auch ein bisschen schräg. Bei seinen Portraits schafft er es jedes Mal, den individu-

ellen Charakter einer Person herauszustellen und ihr dennoch einen frivolen, verrückten oder unheimlichen Touch zu verleihen. In diesem Tutorial

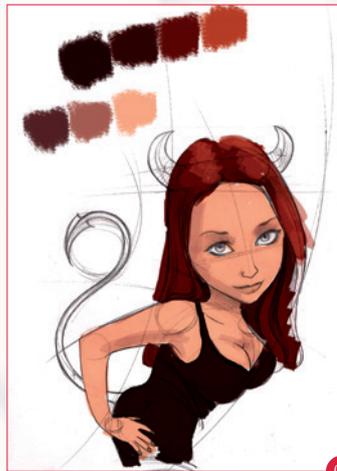
hat der Künstler sich an klassischer Pin-up-Kunst orientiert und das Foto einer Freundin in ein verführerisches Teufelchen verwandelt.

Skizze & Farben mit Photoshop



01

Die Vorlage für dieses Motiv ist eine recht einfache Fotografie. Sie dient als grobe Orientierung für den Charakter und die Farben. Letztere werden dann während des Malens mit der *Tonwertkorrektur* optimiert. Wie immer beginne ich mit einer *Bleistiftskizze*. Mit einigen lockeren Strichen finde ich die dynamische Richtung, wobei ich mögliche Fehler



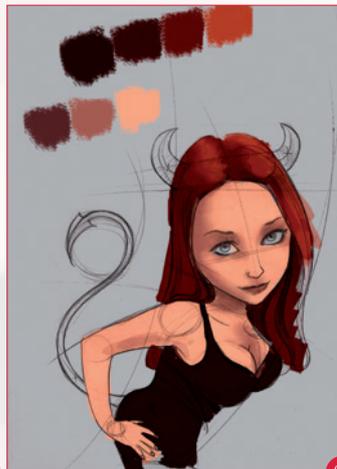
03

durch Hilfslinien ausschließe. Die wichtigsten Farben für Haut und Haare ziehe ich mit dem *Pipettenwerkzeug* aus dem Foto, lege sie auf eine neue Ebene und fange an, die Skizze flächig einzufärben (**Abb. 01-03**).

Da die Farben auf weißem Hintergrund immer ganz anders wirken als auf einem farbigen, ersetze ich das Weiß durch eine mittelgraue Fläche (**Abb. 04**).



02



04



05

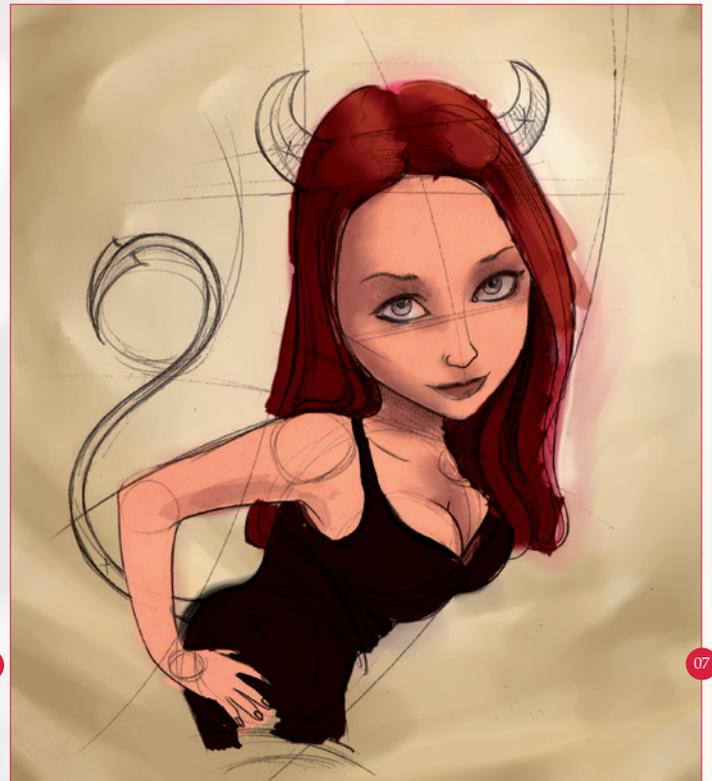
Hintergrund mit Corel Painter

Um den Hintergrund und auch das weitere Motiv auszuarbeiten, lade ich meine psd-Datei aus Photoshop jetzt einfach in Corel

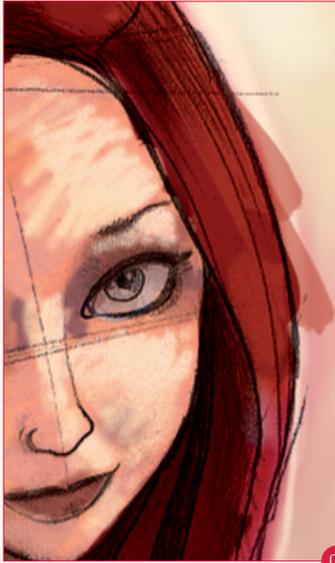


06

Painter. Da ich das Motiv im Look von alten Pin-up-Malereien haben wollte, entschied ich mich für einen warmen Brauntönen im Hintergrund. Dafür lege ich die Grundfläche in einem Ton an und setze einen hellen Verlauf in die



07



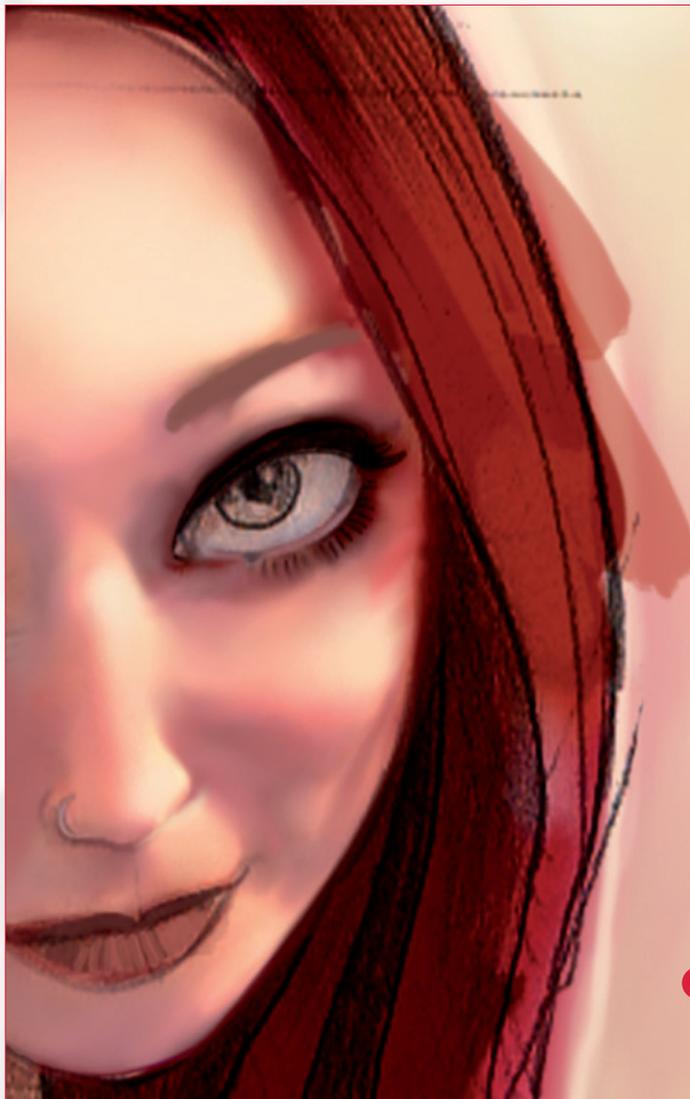
Mitte (Abb. 05). Mit einem starken *Blender* wische ich die Farben radial ineinander, bis ein zufälliges Muster entsteht. Manchmal sehen zufällig entstandene Bildteile viel spannender aus als präzise geplante. Immer wieder male ich mit dem *Filzstift* hellere Striche auf die helleren Stellen, um sie danach mit einem mittelstarken *Blender* wieder zu verwischen. Das Ziel: ein hellerer Akzent bleibt, fließt aber sanft in die dunkleren Bereiche. Das Ganze ordne ich so an, dass sich diese optischen Höhen in Richtung des hellsten Punktes verdichten (Abb. 06).

Jetzt setze ich die eingefärbte Skizze auf meinen Hintergrund. Die Farbe ist in diesem Stadium noch sehr grob und flächig aufgetragen. Ich gruppriere alle Ebenen auf eine, um die Farben besser in-

einander wischen zu können. Die fast schwarzen Bleistiftlinien ergeben in diesem Fall sehr dunkle Kontraste an gewissen schattigen Stellen, wie z.B. am Haaransatz (Abb. 7). Daher male ich jetzt immer wieder mit dem *Filzstift* helle und dunkle Töne grob ins Gesicht und verwische sie anschließend mit einem mittelstarken *Blender* zu einem sanften Verlauf (Abb. 08).

Gesicht

Lichter und Schatten sind jetzt einigermaßen weich, wodurch auch das Volumen deutlich wird. Bei der Anordnung orientiere ich mich natürlich am Foto. Ich lege immer mit ganz groben Strichen des *Filzstiftes* vor und wische danach mit dem *Blender* alles glatt. Je weicher der *Blender*, desto strukturierter ist der Untergrund.



Bei Lippen, Augenbrauen und Wimpern habe ich einen sehr weichen *Blender* benutzt (ca. 8% *Deckkraft*), damit noch Oberflächenstruktur und Einzelhaare erkennbar sind. Beides male ich anschließend in Photoshop mit einer runden *Pinselspitze* und einer *Deckkraft* zwischen 4 und 7 % nach (Abb. 09).

Pupille, Mund und Haare

Wieder zurück in Corel Painter, fülle ich Pupille und Iris im oberen Teil mit Schwarz, da das Licht von oben kommt. Den mittleren und unteren Teil der Iris färbe ich braun, wobei die Strichführung dem Radius der Pupille folgt. Danach wische ich mit einem weichen *Blender* (5%) die Struktur etwas glatter. Da das Auge sehr klein ist, spare ich mir beim

