



geeignet ab Sekundarstufe



ca. Fr. 620.-/Klasse à 20 Schüler

Anime Art - Basics

Materialliste

- 20x FABER-CASTELL PITT Artist Pen Manga Black 4er- Etui, Art. 28538
- 20x FABER-CASTELL Bleistift GRIP 2001, Art. 28040 ff.
- 20x FABER-CASTELL Dreikantradierer GRIP 2001, Art. 23468
- 20x FABER-CASTELL Dreifach-Spitzdose GRIP 2001, Art. 23825
- 15x I LOVE ART Marker-Layout-Block, Art. 44232 ff.



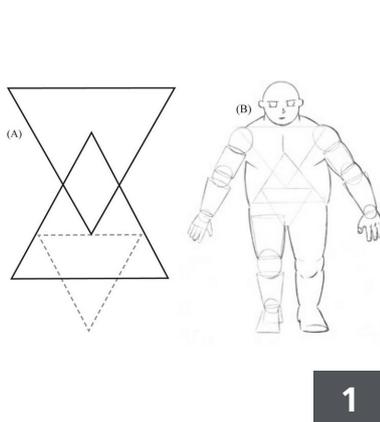
44233

44232

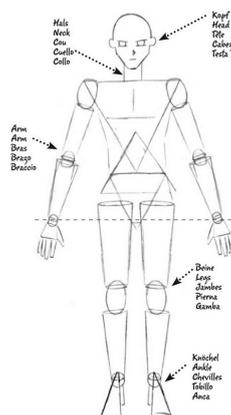


28538

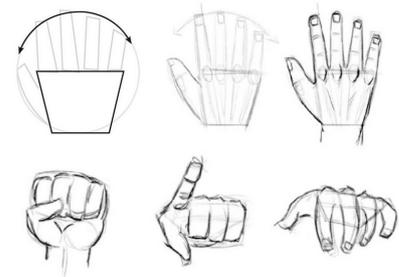
Arbeitsschritte



1



2

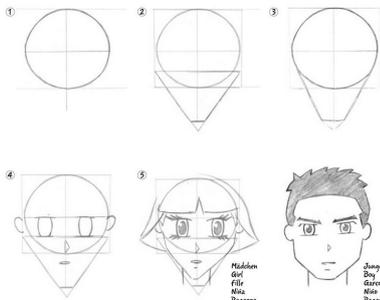


3

Üben Sie zuerst das Zeichnen aller Arten von Linien und Formen. Skizzieren Sie mit Bleistift. Wenn Sie zufrieden sind, verwenden Sie den Tuschezeichenstift und radieren Sie die Bleistiftlinien weg. (A) Verwenden Sie für männliche Figuren breitere und schwerere Formen. Männer haben breite Schultern und schmale Hüften (B), Frauen haben schmale Schultern und breitere Hüften.

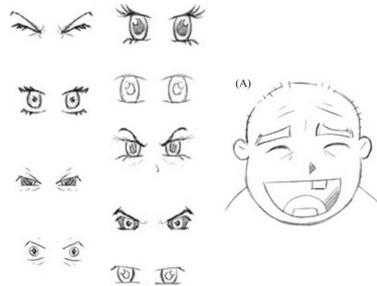
Der ganze Körper besteht aus einfachen Grundformen, wie Dreiecke, Kreise und Zylinder. Lernen Sie, diese zu erkennen und zu skizzieren.

Die Handfläche kann mit einem Trapez gezeichnet werden. Fügen Sie konische Zylinder hinzu, um Finger und einen Daumen zu erzeugen.



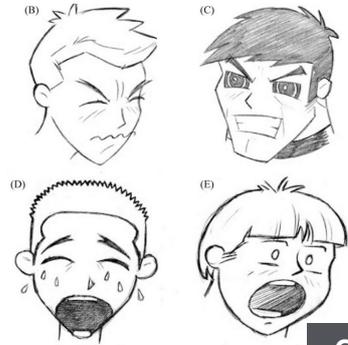
4

Der Hals kann dick oder dünn sein, abhängig von dem Charakter, den Sie zeichnen. Machen Sie den Hals ziemlich dünn für ein Mädchen, dicker für einen Jungen und so breit wie der Kiefer für einen Superhelden.



5

Erstellen Sie Gesichtsausdrücke, indem Sie verschiedene Formen für Augen verwenden und Wimpern und Augenbrauen hinzufügen. Nach unten zeigende Augenbrauen zeigen Wut. Augenbrauen, die nach oben zeigen, drücken Neugier oder Sorge aus.



6

Weibliche Charaktere haben normalerweise dünne Augenbrauen, während männliche Brauen dicker sind. Jüngere Charaktere haben sehr grosse Augen und keine Wimpern. Mund und Nase sind immer sehr klein.



7

Diese Zeichnungen sind Beispiele für Körper in Bewegung. Einige der darunter liegenden Formen sind noch sichtbar und zeigen, wie sie sich beim Bewegen zueinander verhalten. (A) Zeigen Sie den Aufprall durch kurze Linien, die vom Berührungspunkt ausgehen. Wickeln Sie Linien um den Körper, um anzuzeigen, dass sich ein Charakter verdreht. (C)



8

Verwenden Sie eine Schablone, um Linien zu erstellen, die Bewegung, Impuls, Geschwindigkeit, Richtung, Aufregung und Energie zeigen. Verwenden Sie ausstrahlende gerade Linien hinter einer Figur, um eine rennende Person anzuzeigen. Verwenden Sie die geschwungenen Linien der Schablone, um eine schwingende Bewegung darzustellen.



9

Kleidung und Accessoires mit Details wie Schleifen, Umhängen, Schmuck und Schwertern personalisieren und definieren den Charakter. Flatternde Kleidung oder fließendes Haar helfen, Bewegung zu zeigen. (A) Schau, wie die Bänder auf dem Kopfschmuck dieses Kriegers die Illusion vermitteln, dass er sich gerade bewegt hat. (B)

Quellen