

Digital Painting mit Procreate

Digitales Malen auf dem iPad

» Hier geht's
direkt
zum Buch

DIE LESEPROBE

ILLUSTRATION

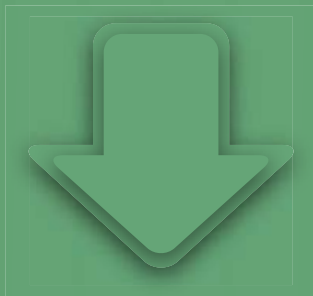
Izzy Burton

Dieses Projekt zeigt dir, wie du die Illustration einer Fantasiewelt mit einem architektonischen Element erstellst, deren mysteriöse Stimmung den Betrachter faszinieren und fesseln soll.

Du lernst, wie du vom Thumbnail-Stadium über eine grobe Farbzeichnung zum fertigen Werk gelangst, wobei deine eigenen Architekturfotos als Anregung dienen. Du lernst, wie du Formen blockierst und deren Pixel sperrst, damit du innerhalb der Formen malen und Texturen aufbringen kannst. Und du lernst, wie du deiner Illustration Licht und Details hinzufügst, damit sie zum Leben erwacht. Die Fertigkeiten und Techniken, die du hier erwirbst, lassen sich leicht auf andere Arten von Illustrationen übertragen und können dir bei künftigen Projekten helfen.

Auch wenn dieses Projekt fotografische Referenzen zur Grundlage hat, solltest du auf die Kraft deiner Fantasie setzen. Das Beste an Illustrationen ist, dass du nicht auf die reale Welt beschränkt bist. Erschaffe dir eine Welt, die von dieser inspiriert ist, aber auch fantastische und übertriebene Farben oder Formen enthält.

SEITE 208



DU LERNST, WIE DU:

- ▶ Formen blockierst und Pixel sperrst, um die Pinselstriche auf die definierte Form zu beschränken,
- ▶ Clipping-Masken benutzt,
- ▶ Schein und Glanzlichter zur fertigen Illustration hinzufügst,
- ▶ Objekte in deine Umgebung integrierst,
- ▶ mit Pinseln experimentierst,
- ▶ skizzenhafte und ausgefallene Elemente aufnimmst, um den Charme der Illustration zu verstärken.

01

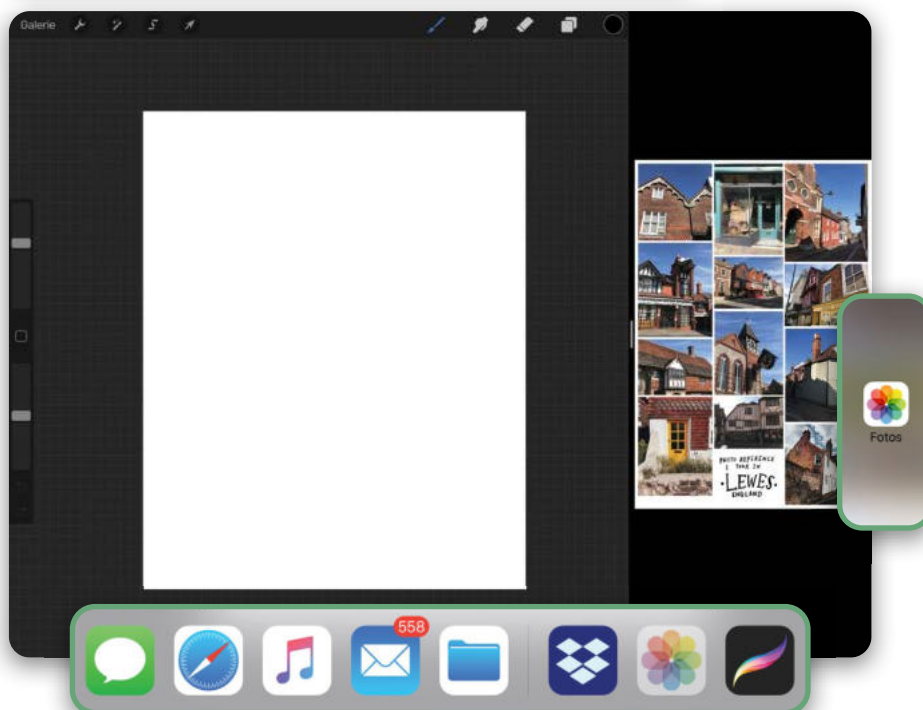
Nimm dir vor Beginn ein wenig Zeit, um eine Idee zu formulieren und Referenzen zu sammeln, die dir dabei helfen, die Illustration zusammenzustellen. Wenn du eine Illustration erschaffst, die sich auf die Architektur konzentriert, nimm an deinem Heimatort oder auch an einem anderen Ort Fotos auf. Dieses Moodboard enthält Aufnahmen, die im englischen Lewes entstanden sind, einem Städtchen mit sehr alter Tudor-Architektur, das genau das mystische, märchenhafte Gefühl verströmt, das diese Illustration auslösen soll.



- ▶ Stimmungsvolle Fotografien sorgen für die passende Inspiration.

02

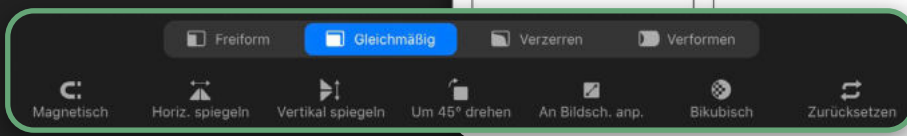
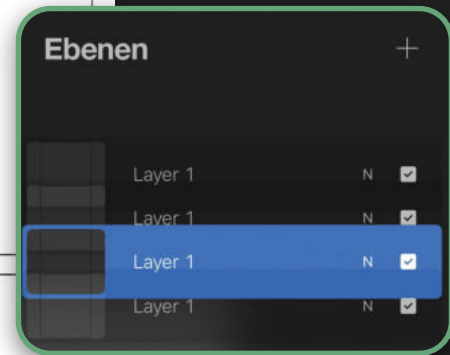
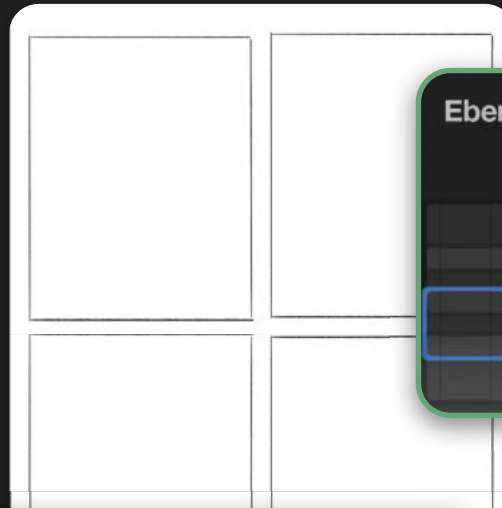
Nun richtest du auf deinem iPad den Arbeitsbereich ein. Du kannst die Split-screen-Funktion des iPads nutzen, um dein Moodboard neben die Leinwand in Procreate zu setzen. Wische von dem grauen Balken am unteren Rand des Bildschirms nach oben, um das Dock zu öffnen. Berühre und halte die Fotos-App gedrückt und ziehe sie auf den Bildschirm. Suche in deiner Galerie nach dem Moodboard. (Das Dock zeigt nur die letzten Apps. Falls also die Fotos-App nicht im Dock zu finden ist, öffne sie zuerst separat und gehe dann zurück zu Procreate, wo sie nun im Dock auftauchen sollte.)



- ▶ Den Arbeitsbereich einrichten

03

Erstelle mit dem QuickShape-Werkzeug vier Storyboard-Felder für deine skizzierten Ideen in Thumbnail-Größe (siehe Seite 36). Wenn du die ersten vier Linien des ersten Kastens gezeichnet hast, wähle **Transformieren > Gleichmäßig** und skaliere den Kasten auf ein Viertel der Seite. Anschließend duplizierst du die Ebene. Schiebe den zweiten Kasten mit dem Transformieren-Werkzeug neben den ersten und wiederhole das Duplizieren, bis du vier Kästen hast. Reduziere zum Schluss die Ebenen, sodass sich alle Kästen auf derselben Ebene befinden.

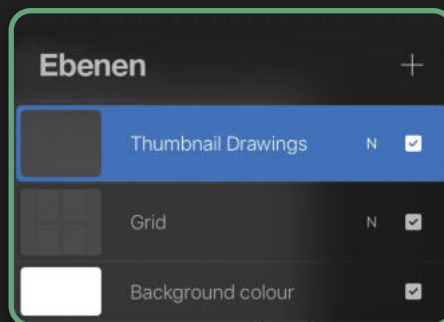


▲ Skaliere deinen Kasten, dupliziere ihn, bis du vier Kästen hast, und reduziere die Ebenen dann auf eine Ebene.

◀ Nutze das QuickShape-Werkzeug, um gerade Linien zu zeichnen.

04

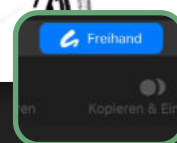
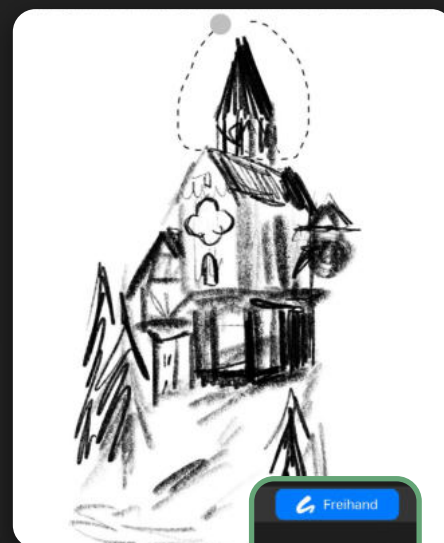
Zeichne die Thumbnails mit dem **Zeichnen > 6B-Stift**-Pinsel. Die Thumbnails sollten nur grobe, schnelle Skizzen sein, die sich auf die Idee, das Layout und die Komposition konzentrieren. Lass deiner Fantasie freien Lauf – jetzt hast du die Gelegenheit, mit der Idee herumzuspielen. Lege für deine Zeichnungen über den Thumbnail-Kästen eine neue Ebene an. Gib deinen Ebenen Namen, um den Überblick zu behalten.



◀ Lege eine neue Ebene für die Thumbnails an und benenne alle Ebenen, um eine optimale Ordnung zu gewährleisten.

05

Skaliere und drehe deine Zeichnungen mithilfe des Transformieren-Werkzeugs. Falls du nur einen Bereich des Bildes herunterskalieren willst, wähle **Auswahl > Freihand** und ziehe um den zu skalierenden Bereich herum. Anschließend skalierst und drehst du mit dem Transformieren-Werkzeug. Der 6B-Stift erlaubt einige nette Schattierungseffekte, wenn du deinen Stift unterschiedlich stark neigst.

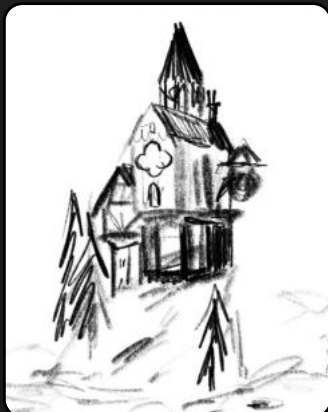


▲ Transformiere Bereiche deiner Thumbnails mit dem Auswahl-Werkzeug.

KÜNSTLERTIPP

Bei einem Apple Pencil (2. Generation) kannst du den unteren Abschnitt **doppelt antippen**, um schnell zwischen den Radierer- und Pinsel-Werkzeugen zu wechseln.

1



2



3



4



▲ Fertige Thumbnails

06

Thumbnail 2 sieht ganz okay aus, allerdings gibt es auch in Thumbnail 3 ein paar recht gute Elemente. Erzeuge ein neues Thumbnail, das diese beiden kombiniert. Ziehe zuerst das Auswahl-Werkzeug um Thumbnail 2 herum, öffne dann das Zwischenablage-Menü und wähle Kopieren & Einfügen. Es wird eine neue Ebene mit dem Namen Aus Auswahl angelegt. Blende die anderen Thumbnails aus, indem du die Ebenen abklickst. Entferne den Bereich in Thumbnail 2, der dir nicht gefällt. Blende die anderen Thumbnails wieder ein und kopiere in Thumbnail 3 den Bereich, den du haben willst – das Türmchen. Schiebe und skaliere es mit dem Transformieren-Werkzeug. Führe das fertige Thumbnail auf einer eigenen Ebene zusammen und fülle alle Lücken mit dem Pinsel.



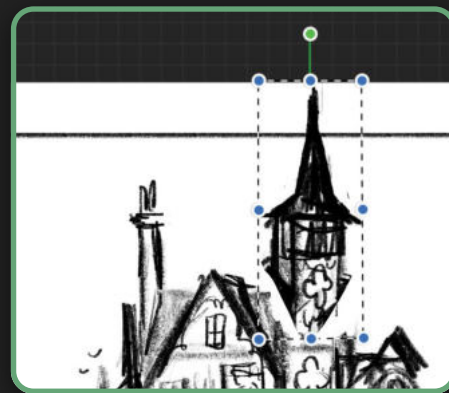
◀ Transformiere Bereiche deines Thumbnails mit dem Auswahl-Werkzeug.



▲ Entferne die Bereiche, die dir in Thumbnail 2 nicht gefallen.



▲ Kopiere das Türmchen aus Thumbnail 3 mit dem Auswahl-Werkzeug.

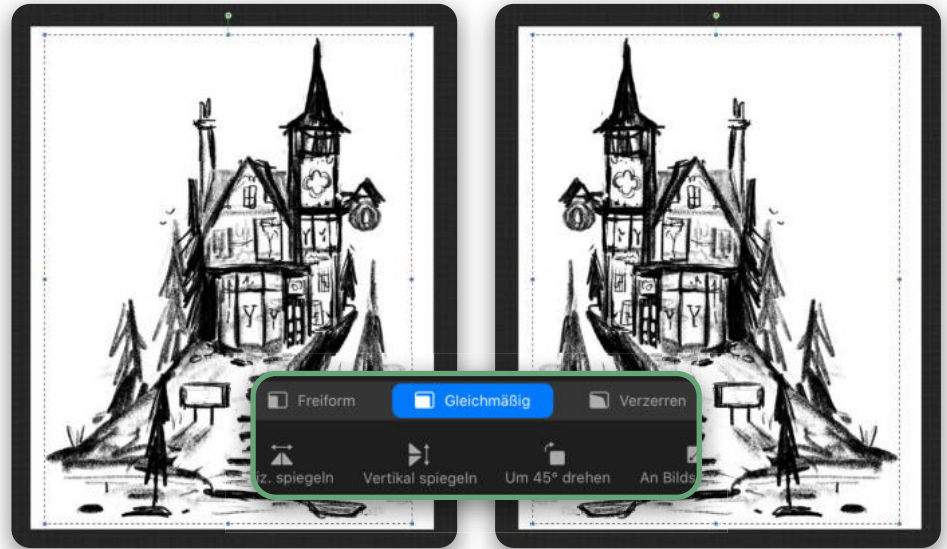


▲ Füge die Thumbnails zusammen, indem du die Details kopierst und einfügst.

07

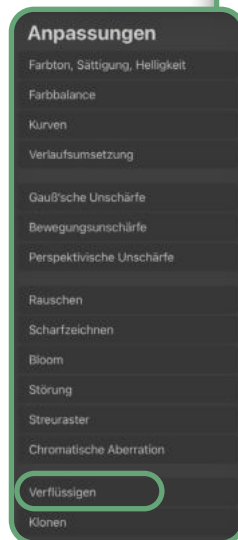
Sobald du mit deinem Thumbnail zufrieden bist, blendest du die restlichen Ebenen aus und skalierst es auf Leinwandgröße. Wähle **Transformieren > Horizontal spiegeln**. Das ist eine gute Methode, um die Perspektive zu prüfen und sicherzustellen, dass du nicht schief gemalt hast. Sollte dein Bild doch schief sein, tippst du die Punkte der Transformationsbox an und ziehst an ihnen, um das Bild geradzurücken. Kehre dann mit Horizontal spiegeln wieder zur ursprünglichen Ausrichtung zurück.

- Spiegle deine Leinwand horizontal, um sicherzustellen, dass dein Thumbnail in Ordnung ist.

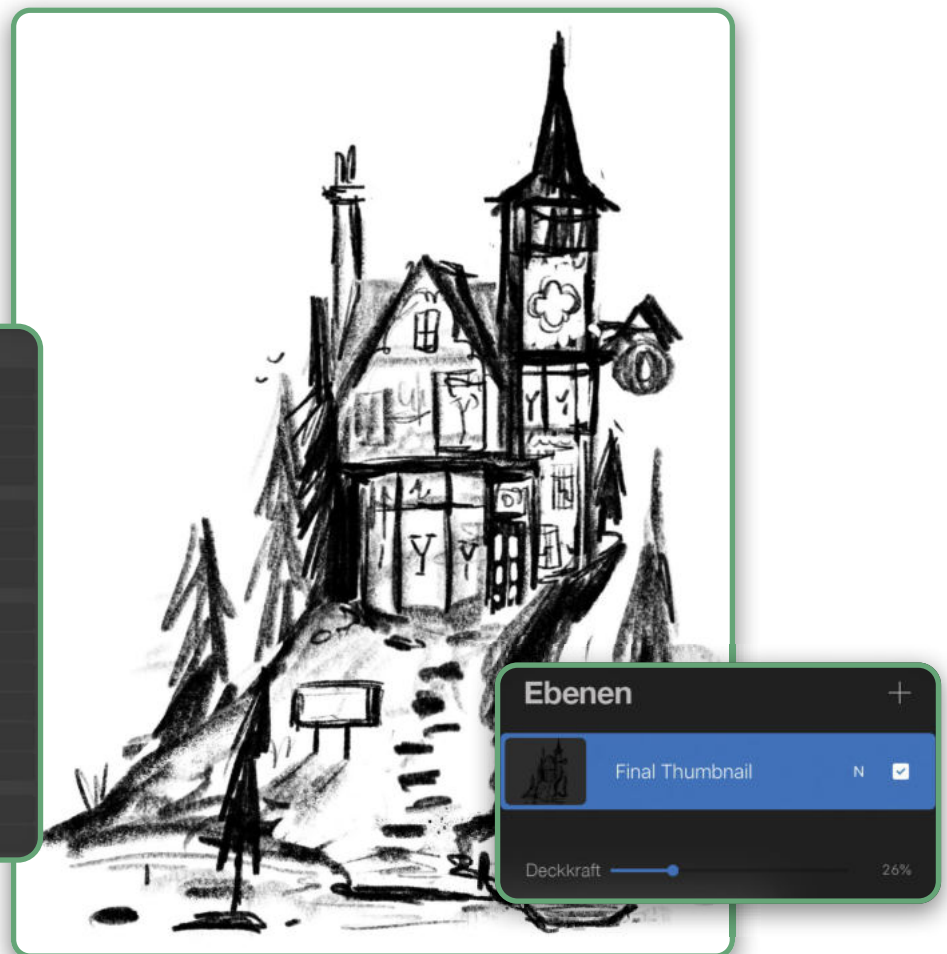


08

Eine weitere großartige Möglichkeit, mit der du deine Probleme beheben kannst, bietet **Anpassungen > Verflüssigen**. Nutze die Schieben-Funktion, um Teile deines Thumbnails herumschieben, indem du den Stift über die Bereiche bewegst. Experimentiere auch mit den anderen Optionen in Verflüssigen und verfeinere damit dein Thumbnail.



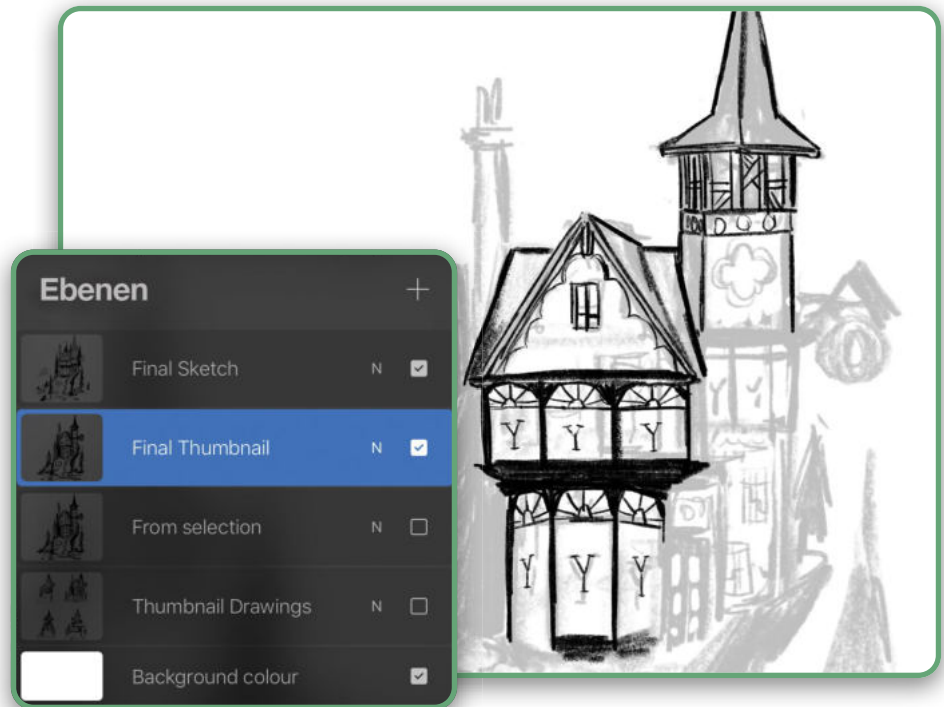
- Nutze das Verflüssigen-Werkzeug zum Perfektionieren deines Thumbnails.



09

Nun wird es Zeit für eine detailliertere Skizze. Verringere dazu zunächst die Ebenendeckkraft. Lege dann eine neue Ebene mit dem Namen Fertige Skizze an. Auf dieser Ebene zeichnest du nun, wobei dir dein Thumbnail als Basis dient. Auch diese Skizze darf noch relativ grob ausfallen – schließlich werden die Linien in der fertigen Illustration nicht zu sehen sein. Du erstellst lediglich eine hinreichend detaillierte Vorlage für deine endgültige Illustration.

- ▶ Reduziere die Deckkraft deiner Thumbnail-Ebene und lege darüber eine neue Skizzenebene an.



10

Erzeuge mit QuickShape einen perfekten Kreis für die Uhr – wir haben dieses Werkzeug bereits für gerade Linien verwendet (siehe auch Seite 36) – und verfeinere dann deine Skizze. Dies bildet die Grundlage für die endgültige Illustration. Es ist viel einfacher, Dinge in diesem Stadium zu korrigieren, als wenn du bereits auf mehreren Ebenen gemalt hättest.

- ▶ Perfekte Formen lassen sich ganz einfach mit QuickShape erstellen.



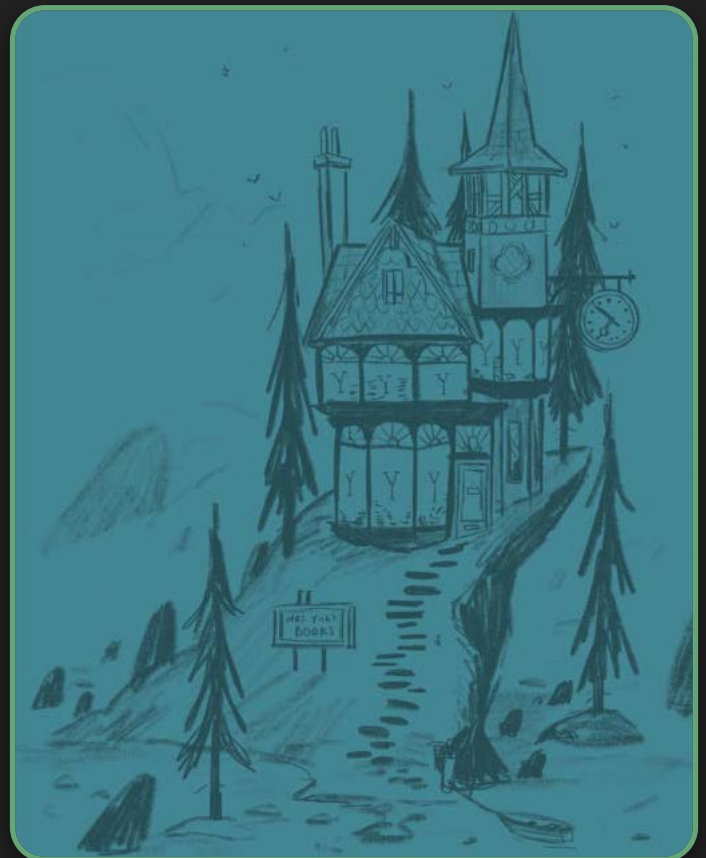
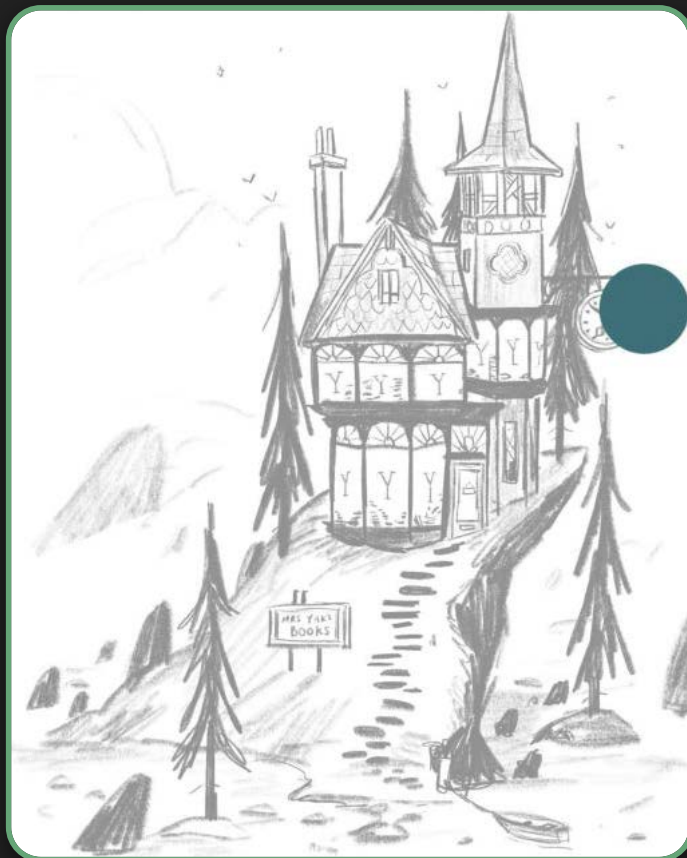
11

Eine farbige Rohfassung bietet eine gute Möglichkeit, mit der Stimmung und der Atmosphäre zu experimentieren, die du schaffen willst, bevor du dich für die endgültige Farbe entscheidest. Lege für deine erste farbige Rohfassung eine neue Ebene an. Stelle für die Skizzenebene den Überblendmodus Multiplizieren ein und reduziere die Deckkraft. Fülle die Farbebene mit einer Grundfarbe, indem du eine Farbe wählst und dann das Farbfeld auf die Leinwand ziehst. (Achte darauf, dass du tatsächlich auf der neuen Farbebene bist.)

KÜNSTLERTIPP

Die Grundfarbe ist ungemein wichtig, um die gewünschte Stimmung in deinem Bild zu untermauern. Traditionelle Maler grundieren ihre Leinwand in einer Grundfarbe, damit Stellen, an denen sonst keine Farbe aufgebracht wird, nicht reinweiß sind. Eine purpurne Grundfarbe könnte eine neblige, mysteriöse Atmosphäre schaffen, während eine goldgelbe Grundfarbe eine wärmere und einladendere Stimmung erzeugt. Denke über deine Grundfarbe nach, bevor du mit dem Malen beginnst.

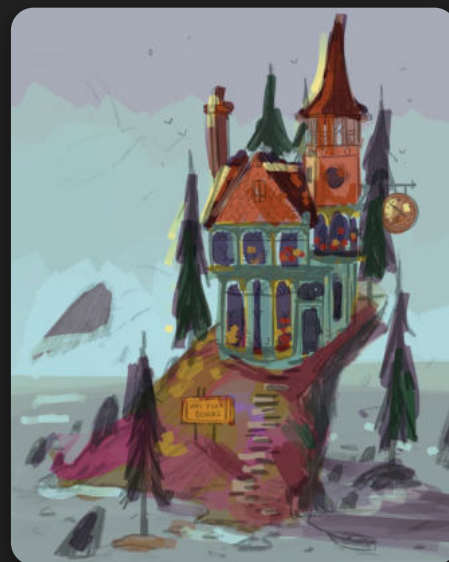
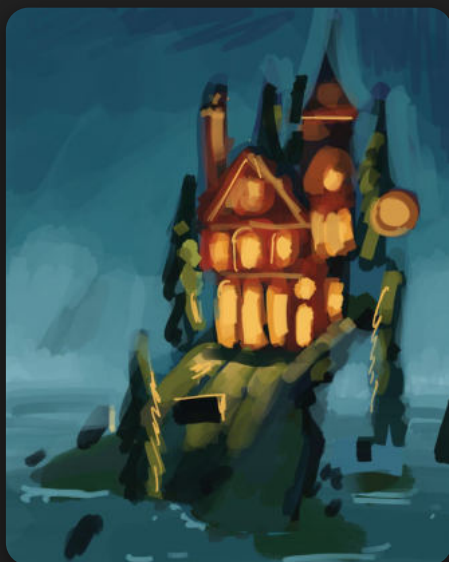
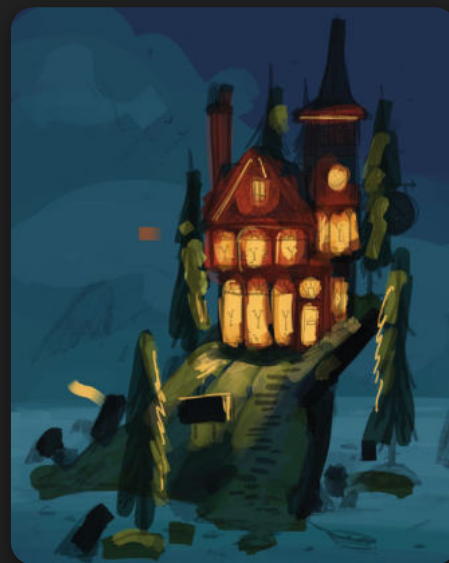
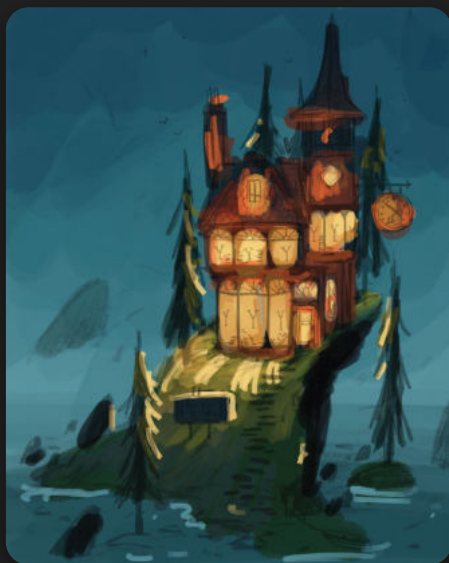
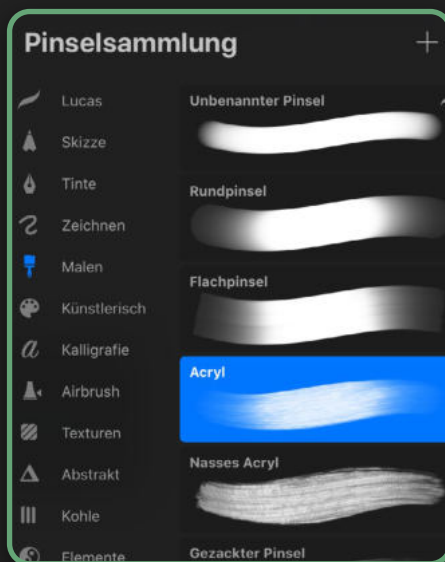
▼ Erzeuge eine farbige Ebene.



12

Male auf dieser Grundfarbe. Du musst dich für Farbskizzen nicht um Ebenen kümmern. Bringe die Farbe in breiten, lockeren Strichen mit einem Pinsel wie **Künstlerisch > Acryl** auf. Erstelle mehrere Farbskizzen, jeweils auf einer eigenen Ebene. Experimentiere mit unterschiedlichen Tageszeiten und Wettersituationen und nutze dazu online verfügbare Bilder als Referenz. Um etwas über Licht und Farbe zu lernen, musst du die Welt um dich herum beobachten. Gewöhne es dir daher an, immer wieder deine eigenen Fotos hinzuzuziehen. Entscheide, welche Farbfassung dir am besten gefällt, und entferne die anderen.

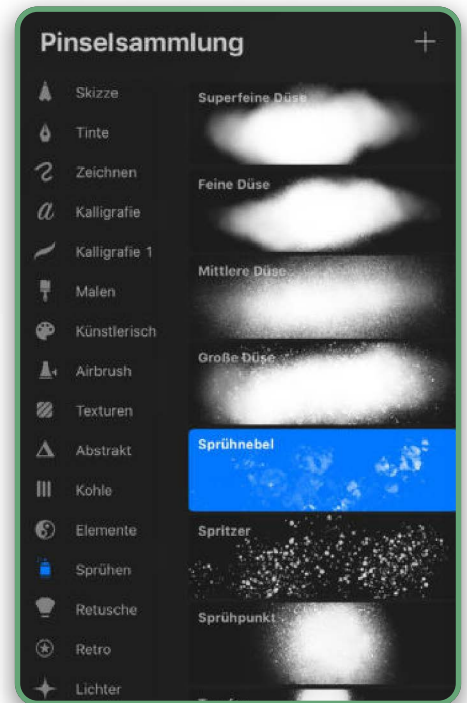
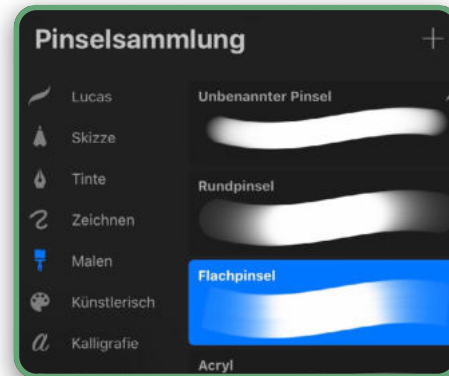
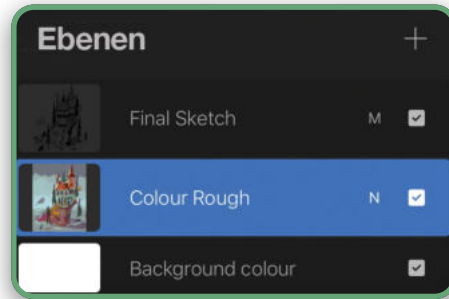
- Male mit breiten, lockeren Strichen, um Stimmung und Atmosphäre zu schaffen.



13

Reduziere die Anzahl der Ebenen, aber behalte die fertige Skizze und die Farbrohfassung. Lege die Farbrohfassung über alle anderen Ebenen, damit du diese Ebene ein- und ausblenden kannst, um Farben auf ihr auszuwählen. Lege beim Malen für jedes Element, das du irgendwann möglicherweise einzeln bearbeiten möchtest, eine eigene neue Ebene an. Beginne mit einer Ebene für den Hintergrund und male Himmel und Wasser hinein. Wähle mit der Pipette (siehe Seite 39) Farben aus deiner Farbrohfassung. Hintergrundfarben kannst du mit einem Pinsel wie **Malen > Flachpinsel** aufbringen. **Sprühen > Sprühnebel** liefert dir einen weichen, körnigen Effekt für die Wolken.

► Verwende unterschiedliche Pinsel für unterschiedliche Effekte.



14

Blende die Skizzenebene beim Arbeiten ein und aus, um ohne die Skizze zu prüfen, ob alles funktioniert. Pinsel wie der Acrylpinsel haben eine niedrige Deckkraft, was dir ermöglicht, Farben schichtweise übereinanderzulegen. Um zwei Farben zu mischen, male die beiden Farben so, dass sie sich überlappen. Wähle dann die Farbe aus dem sich überlappenden Bereich und male über den harten Farbübergang. Wähle immer wieder die überlappende Farbe und male über die harten Kanten, bis sich die Farben zu einem schönen Verlauf vermischt haben. Schaffe auf diese Weise einen weichen Übergang zwischen Meer und Himmel, sodass es aussieht, als sei es dunstig in dem Bild. Benenne die entstandenen Ebenen mit passenden Namen.



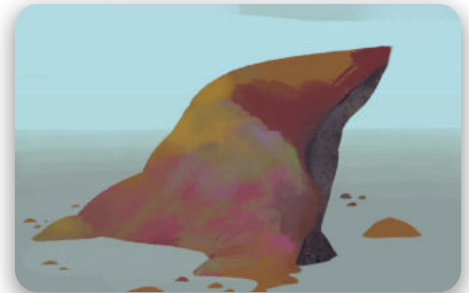
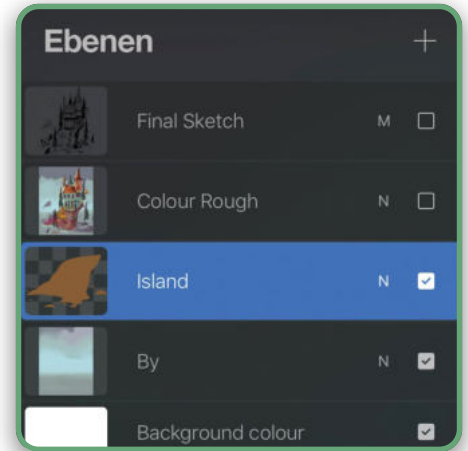
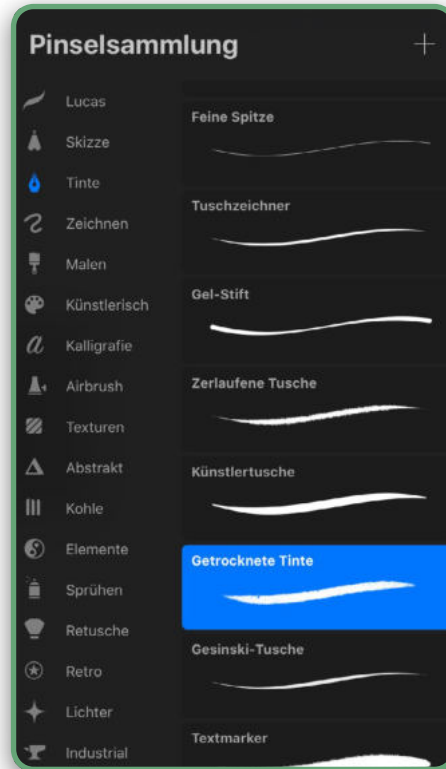
Überblenden Sie die Farben, wenn Sie den Hintergrund festlegen.



15

Lege eine neue Ebene für die Insel an und zeichne diese mit **Tinte > Getrocknete Tinte** ein. Wenn du mit der Form zufrieden bist, aktiviere eine Alphasperre auf der Ebene. Dies beschränkt weitere Pinselstriche auf die bereits definierte Form. Färbe das Gras auf der Insel mit den **Zeichnen > Wachsmalkreide-** und **Natur > Zweige-**Pinseln. Nutze für Details den 6B-Stift. Experimentiere mit unterschiedlichen Pinseln, um die gewünschte Wirkung zu erzielen.

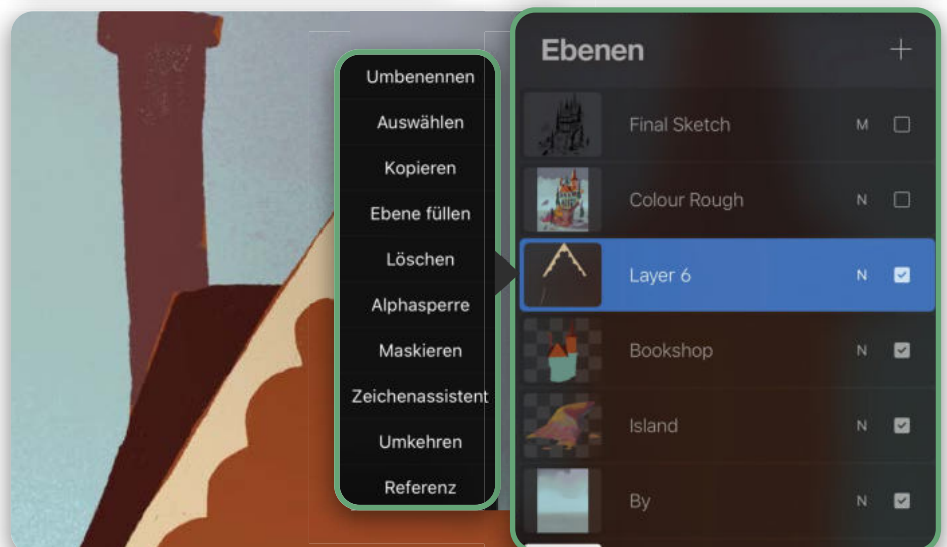
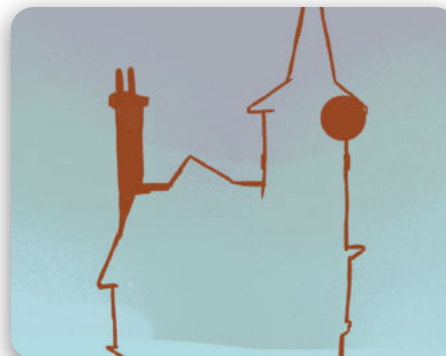
► Skizziere die Insel und füge Details hinzu.



16

Lege eine neue Ebene für den Buchladen an und skizziere die Form mit dem Getrocknete-Tinte-Pinsel. Zeichne dieses Mal nur den Umriss und ziehe dann das Farbfeld zum Ausfüllen in die umrissene Form. Sperr die Pixel mit der Alphasperre und beginne dann mit dem Zeichnen der Details deines Gebäudes. Lege für einzelne Teilstücke wie Dachkanten und Fenster eigene Ebenen an. Mit einer Clipping-Maske stellst du sicher, dass die Ebene direkt über der Buchladen-Ebene liegt und diese neuen Ebenen nahtlos an die skizzierte Gebäudeform anschließen.

► Skizziere den Buchladen und füge mithilfe von Clipping-Masken Details hinzu.

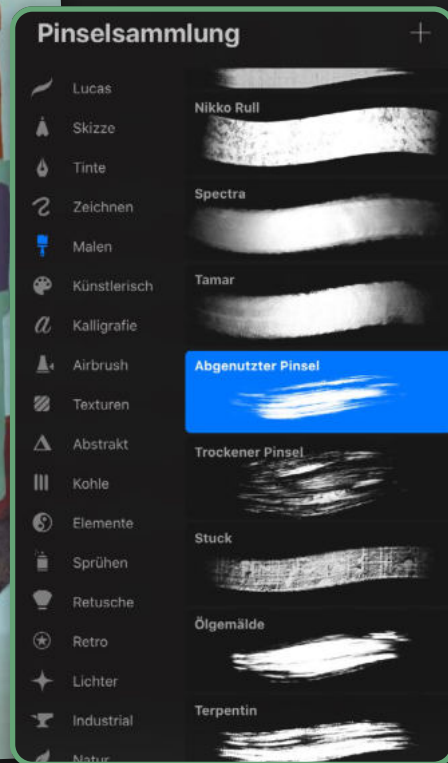


17

Füge Schatten und Glanzlichter hinzu, nachdem du eine Lichtquelle gesetzt hast, damit die Schatten alle in dieselbe Richtung fallen. Nutze den Getrocknete-Tinte-Pinsel für harte Linien und etwas Weicheres wie den **Natur > Bambus**-Pinsel zum Mischen. Füge mit dem 6B-Stift skizzenhaft Ziegel und Dachsteine hinzu. Bringe Abwechslung in die Farben, damit das Holz an der Hausfront nicht zu flach aussieht. Senke dazu die Deckkraft und pinsele verschiedene lebhaftere Farben über die Hauptfarbe. Mische das Ganze anschließend mit dem Verwischen-Werkzeug, das du auf **Malen > Abgenutzter Pinsel** gesetzt hast.



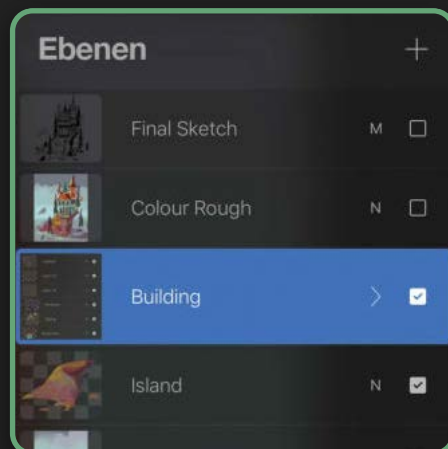
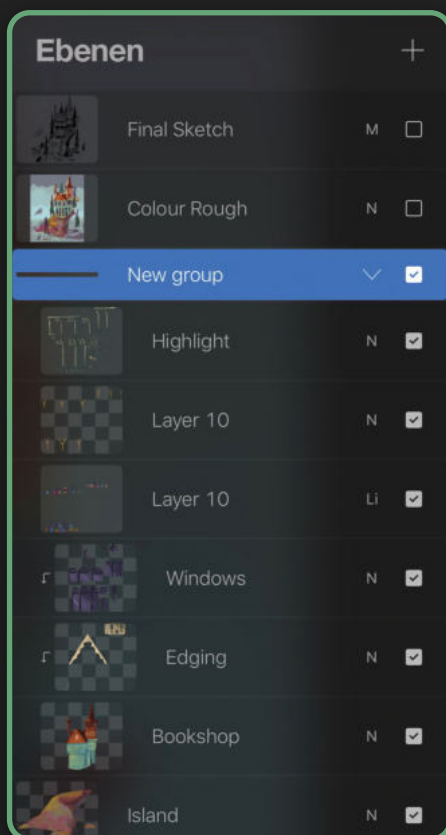
▶ Lass das Bild mit Details und Farbvielfalt interessanter aussehen.



18

Füge Buchdetails hinzu, indem du eine neue Ebene anlegst und einfache farbige Rechteckformen einzeichnest, die nebeneinanderliegen und aufeinandergestapelt sind. Da sie so klein sind, müssen sie nicht besonders ordentlich sein. Stelle als Überblendmodus **Aufhellen** ein, damit die Bücher aussehen, als würden sie sich hinter Glas befinden. Gruppiere alle Gebäudeebenen und nenne diese Gruppe »Building«. Lege über der Gebäudegruppe eine neue Ebene an und füge an der Stelle, an der das Gebäude auf das Gras trifft, mit dem 6B-Stift Grasdetails hinzu, um das Haus in die Umgebung zu integrieren.

▶ Füge Details hinzu, wie die Bücher im Fenster und das Gras auf der Insel.



19

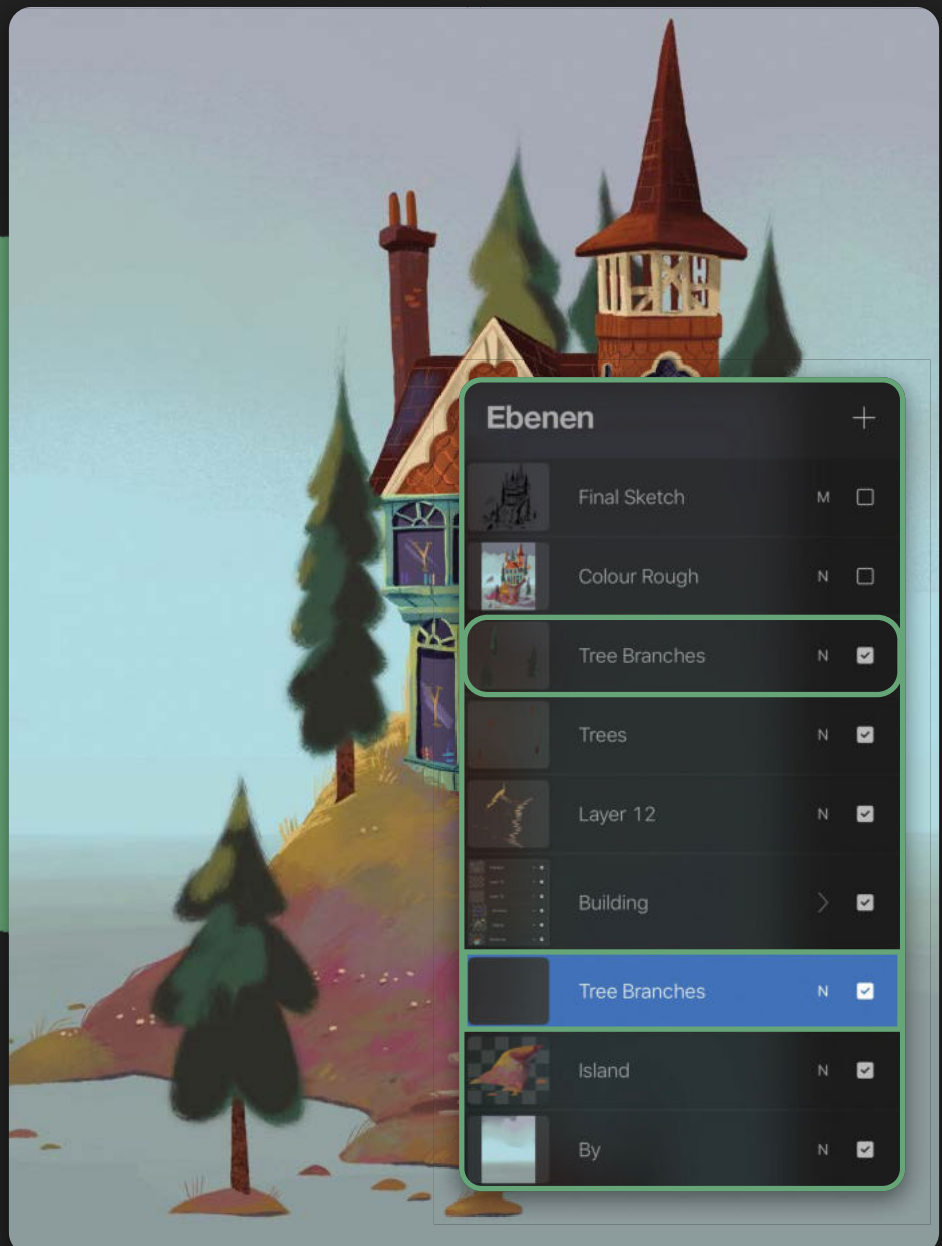
Zeichne einen Weg und noch weitere Grasdetails. Lege für die Bäume eine neue Ebene an und zeichne deren Stämme mit dem Getrocknete-Tinte-Pinsel. Aktiviere die Alphasperre und zeichne mit hellerer Farbe und dem **Industrial > Mondlandschaft**-Pinsel Texturen in den Stamm. Füge eine Ebene für die Zweige hinzu und skizziere mit dem **Natur > Zobel**-Pinsel abstrakte Laubformen. Für die Zweige hinter dem Gebäude brauchst du eine weitere neue Ebene. Verschiebe diese Ebene unter die Gebäudegruppe. Details bei den Blättern zeichnest du mit dem 6B-Stift.



KÜNSTLERTIPP

Denke beim Malen über die Farbe deiner dunkelsten und hellsten Punkte (der Schwarz- und Weißpunkte) nach. In der Wirklichkeit sieht man nur selten reines Schwarz oder Weiß. Verwende statt Weiß als hellstem Punkt lieber ein blasses Gelb, um Wärme, oder ein blasses Blau, um eine gewisse Kühle in das Bild einzubringen. Das gilt auch für deinen dunkelsten Punkt. Dies verleiht deinem Bild Tiefe.

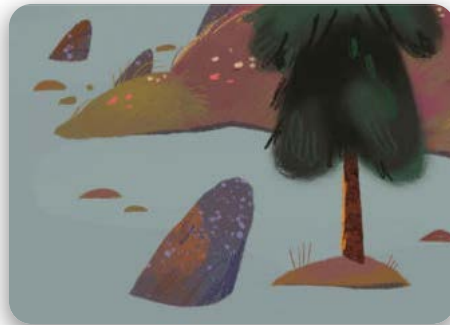
► Verfeinere dein Bild und füge weitere Details hinzu.



20

Füge die Uhr hinzu. Falls die Fenster des Ladens nicht kontrastreich genug sind, dunkelst du sie ab, indem du eine Alphasperrre auf der Ebene aktivierst und dann mit einem schwarzen Pinsel bei niedriger Deckkraft über die Ebene malst. Zeichne mit dem Getrocknete-Tinte-Pinsel und der Alphasperrre Felsen ins Wasser, denen du mit dem **Industrial > Heavy Metal-** und **Sprühen>Spritzer-**Pinsel Details in einer anderen Farbe verleihst. Füge dann Berge im Hintergrund hinzu und verwende den Pinsel **Sprühen>Mittlere Düse** am Fuße jedes Berges in der Farbe des Hintergrunds, um den Eindruck von Nebel entstehen zu lassen.

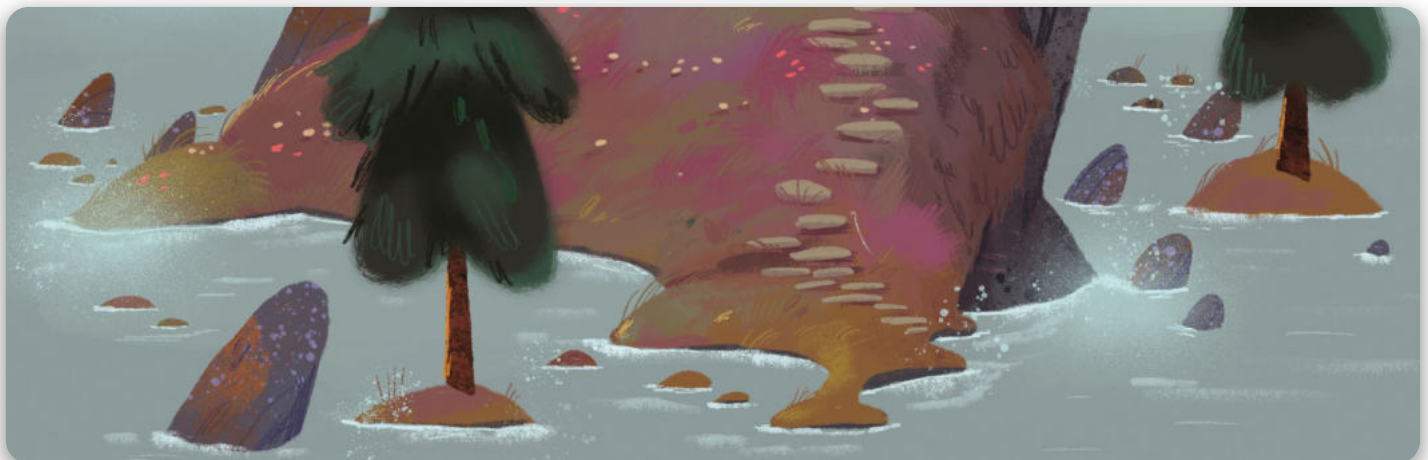
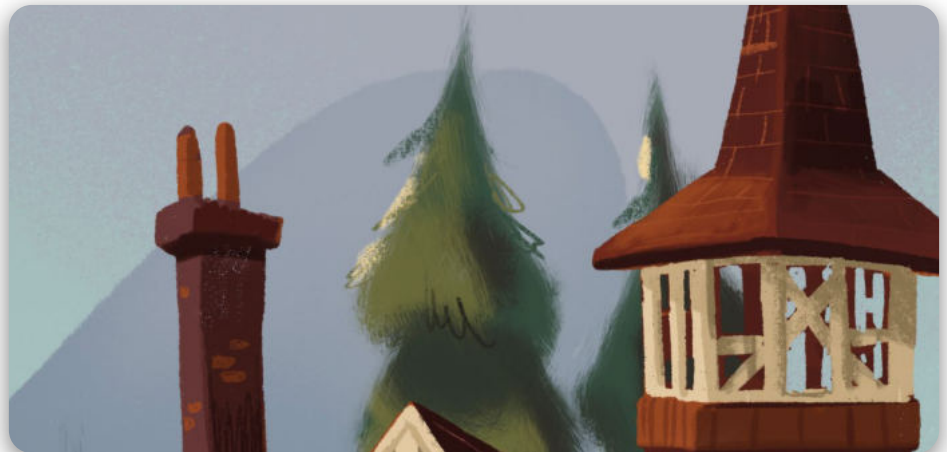
- ▶ Füge weitere Details hinzu, wie eine Uhr, die Felsen und die Hügel im Hintergrund.



21

Verwende auf einer neuen Ebene den 6B-Stift in Fahlblau, um Wellen und Wasserspritzer hinzuzufügen. Wenn du den Stift in verschiedenen Winkeln neigst, erzeugst du dickere und dünnere Striche. Setze außerdem Glanzlichter in Blassgelb auf die Ränder der Bäume und des Gebäudes und füge Schatten an Stellen hinzu, an denen du sie bisher vergessen hast. Zoomte regelmäßig raus, damit du kontrollieren kannst, ob das Bild auch in einer kleinen Darstellung funktioniert.

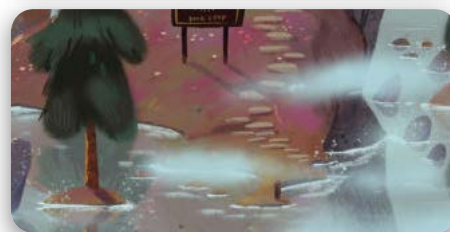
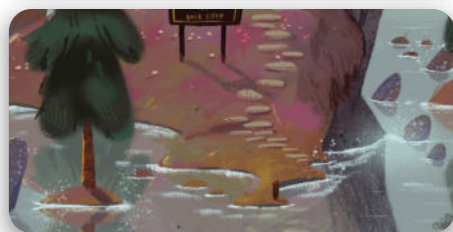
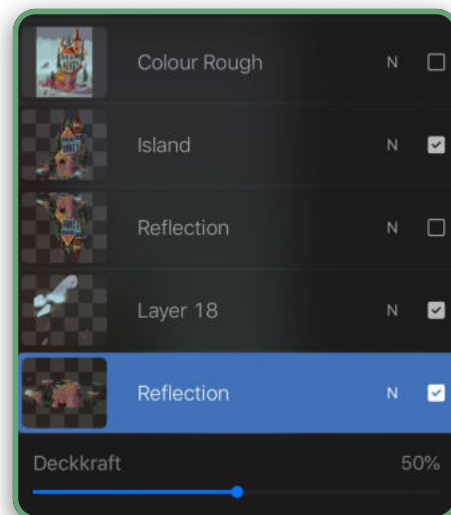
- ▶ Füge Glanzlichter, Schatten und Wellen hinzu.



22

Führe alle Insel-Ebenen zusammen, da du vermutlich inzwischen bei der Anzahl der Ebenen das Limit erreicht hast. Dupliziere die Insel-Ebene, tippe auf **Transformieren** > **Vertikal spiegeln** und nenne diese neue Ebene »Reflection«. Verschiebe diese Ebene unter die erste Insel-Ebene und positioniere sie als Spiegelung im Wasser. Verringere die Deckkraft dieser Ebene und korrigiere fehlerhafte Bereiche bzw. entferne falsche Spiegelungen mit dem Radierer. Schiebe alle Bereiche mit den Auswahl- und Transformationswerkzeugen an die korrekten Positionen. Füge mit Sprühen-Pinseln auf einer neuen Ebene über allem anderen mehr Nebel hinzu und zeichne mit dem 6B-Stift winzige Vögel.

- Erzeuge eine Reflexion im Wasser, indem du das Bild zusammenführst und spiegelst.



23

Erzeuge eine neue Ebene und stelle als Überblendmodus Ineinanderkopieren ein. Male anschließend mit einem der Sprühen-Pinsel blassgelbes Licht, das von der Lichtquelle kommt (die sich links außerhalb des Bildes befindet). Pass die Ebenendeckkraft an, bis alles richtig aussieht. Erzeuge eine weitere Ebene mit dem Überblendmodus Ineinanderkopieren und male mehr Licht hinein. Konzentriere dich dabei auf die Bereiche, die das hellste Glanzlicht haben müssten.

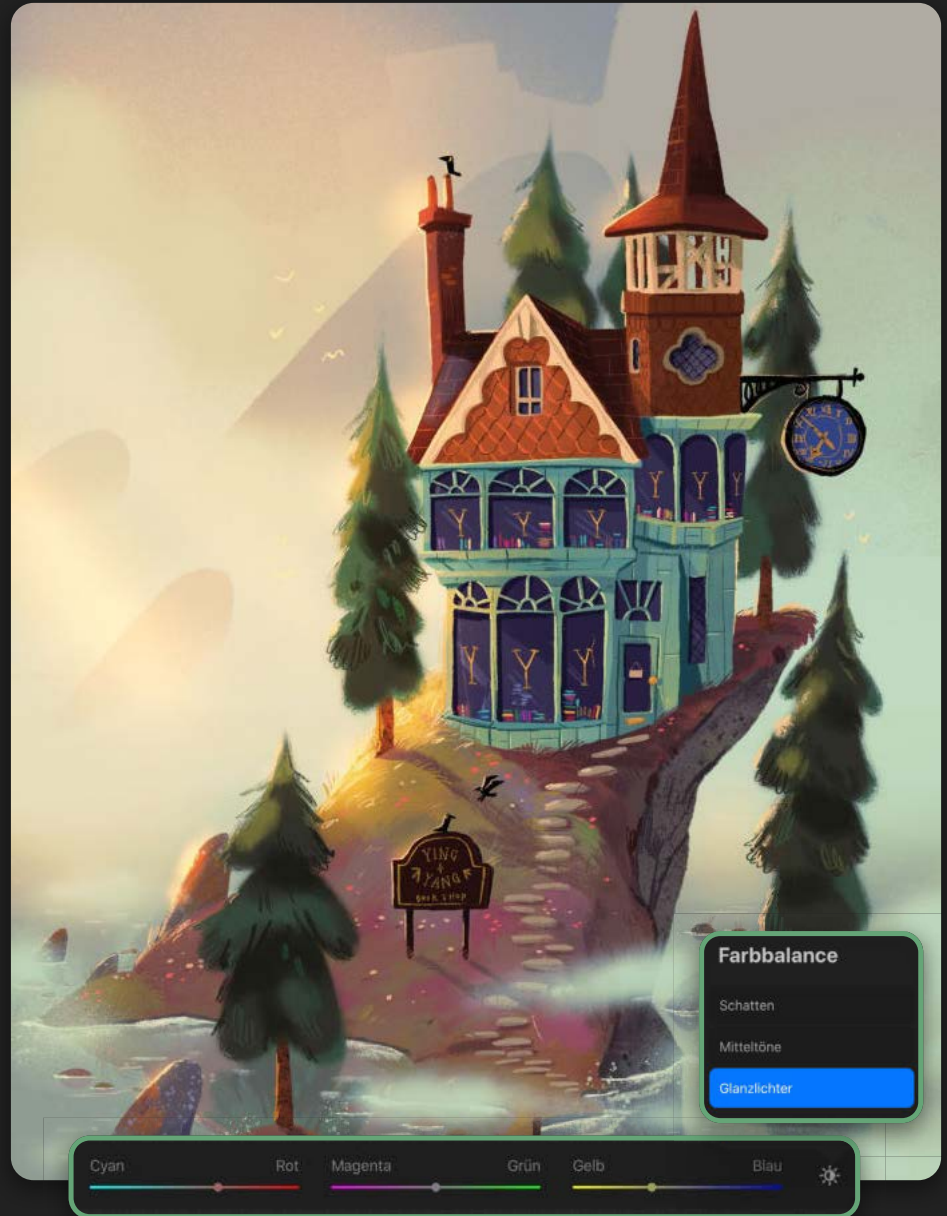
- Füge Wärme und Licht hinzu.



24

Wenn du mit dem Bild zufrieden bist, führe alle Ebenen zusammen. (Um vor dem Zusammenführen eine Sicherungskopie zu speichern, dupliziere das gesamte Bild mit **Auswahl > Duplizieren** in die Galerie.) Dupliziere das auf eine Ebene reduzierte Bild und wähle dann **Anpassungen > Farbbalance**. Experimentiere mit den Glanzlichtern, Mitteltönen und Schatten, bis du die gewünschte Wirkung erzielt hast. Füge den Glanzlichtern mehr Rot und Gelb hinzu, um mehr Wärme zu schaffen. Wenn du fertig bist, exportiere das Bild, damit du es bereitstellen und mit anderen teilen kannst (siehe Seite 18).

► Bearbeite vor dem Speichern die endgültigen Farben mit Farbbalance.



FERTIGES BILD

Das fertige Bild ist ein wunderbar mysteriöser in Nebel gehüllter Buchladen auf einer felsigen Insel. Wurde er vielleicht verlassen? Wer weiß? Die Illustration lädt dich dazu ein, es herauszufinden. Kleine Details wie die Vögel erwecken das Bild zum Leben. Verwende die Techniken, die in diesem

Projekt behandelt wurden, um unterschiedliche Stimmungen zu erzeugen, indem du die Tageszeit, das Wetter und die Farben änderst. Du könntest außerdem versuchen, Figuren hinzuzufügen, um die Geschichte noch weiterzuspinnen.

Bild © Izzy Burton

