

A digital illustration of a character with short blonde hair and glowing orange eyes. A hand is shown adjusting the hair. A color picker interface is overlaid on the bottom right, with red lines connecting it to the character's hair and face. The title text is centered over the character's chest.

FARBEN UND LICHT FÜR FORTGESCHRITTENE

Genji Otori

GENJI OTORI

-

ZEICHNERIN VON BLOOD STAINED SNOW

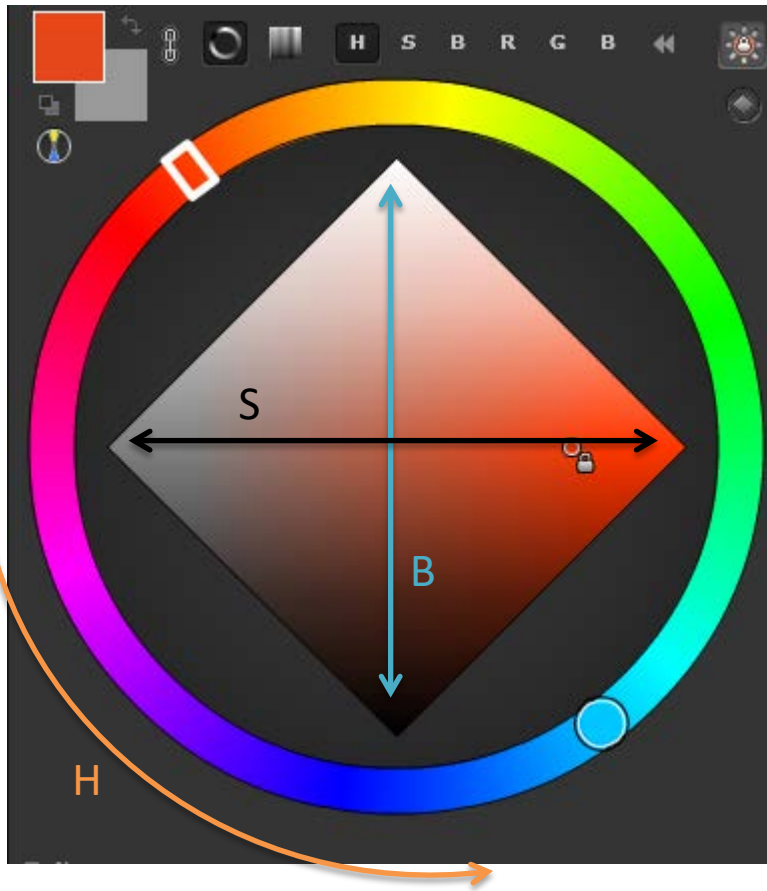


Voraussetzungen

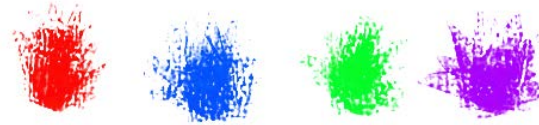
- Formen (zb. Anatomie, Perspektive)
- Graustufen (Kontrast, Schatten)



Die 3 Komponenten



- Hue: Farbwert



- Saturation: Wieviel Farbe



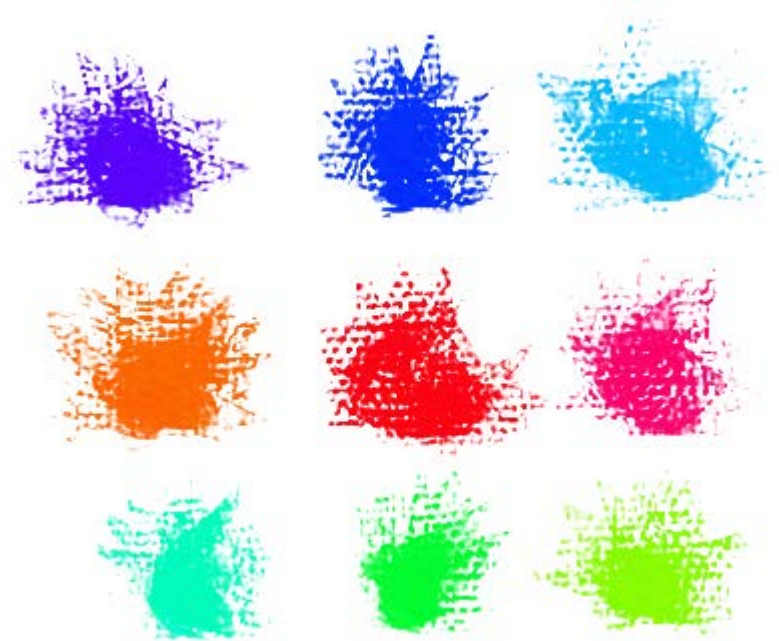
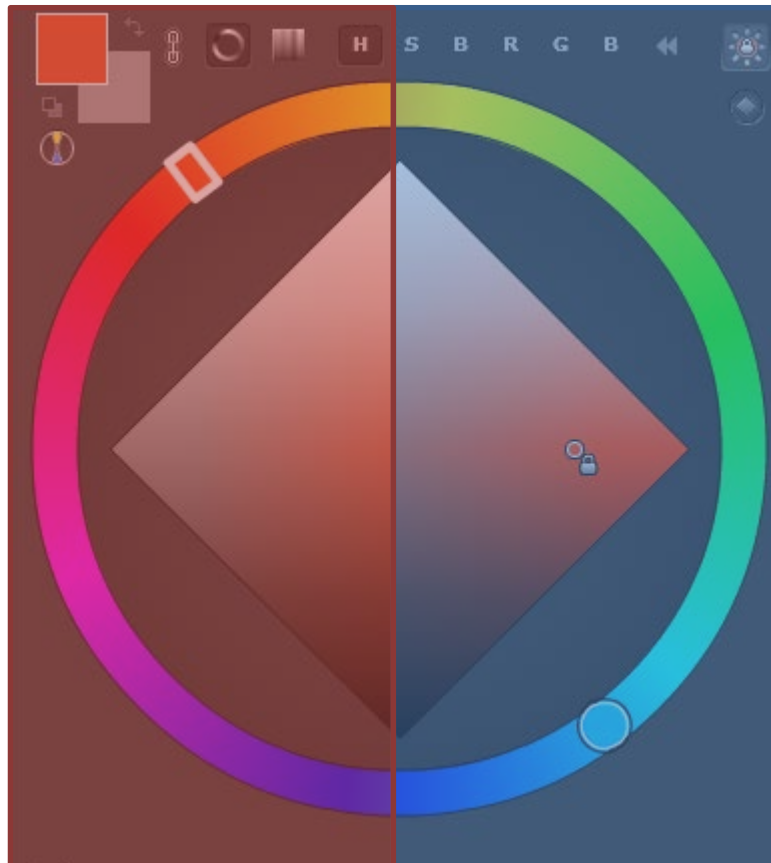
- Brightness: Wie hell/dunkel



Die 3 Komponenten

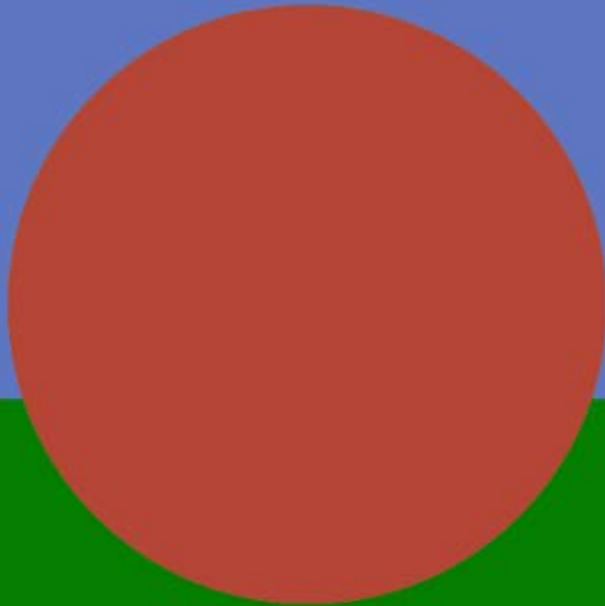
warm

kalt

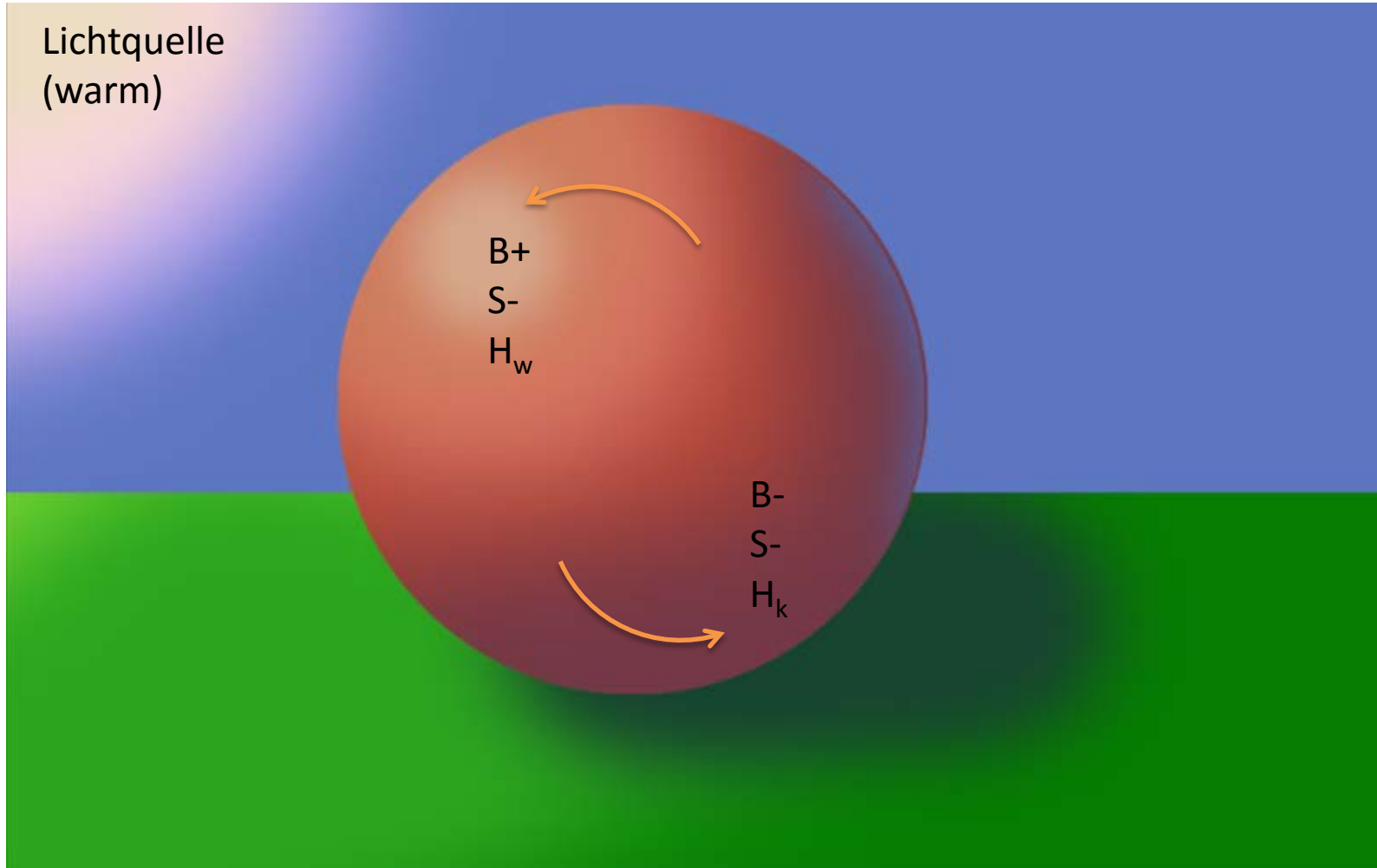


Komposition

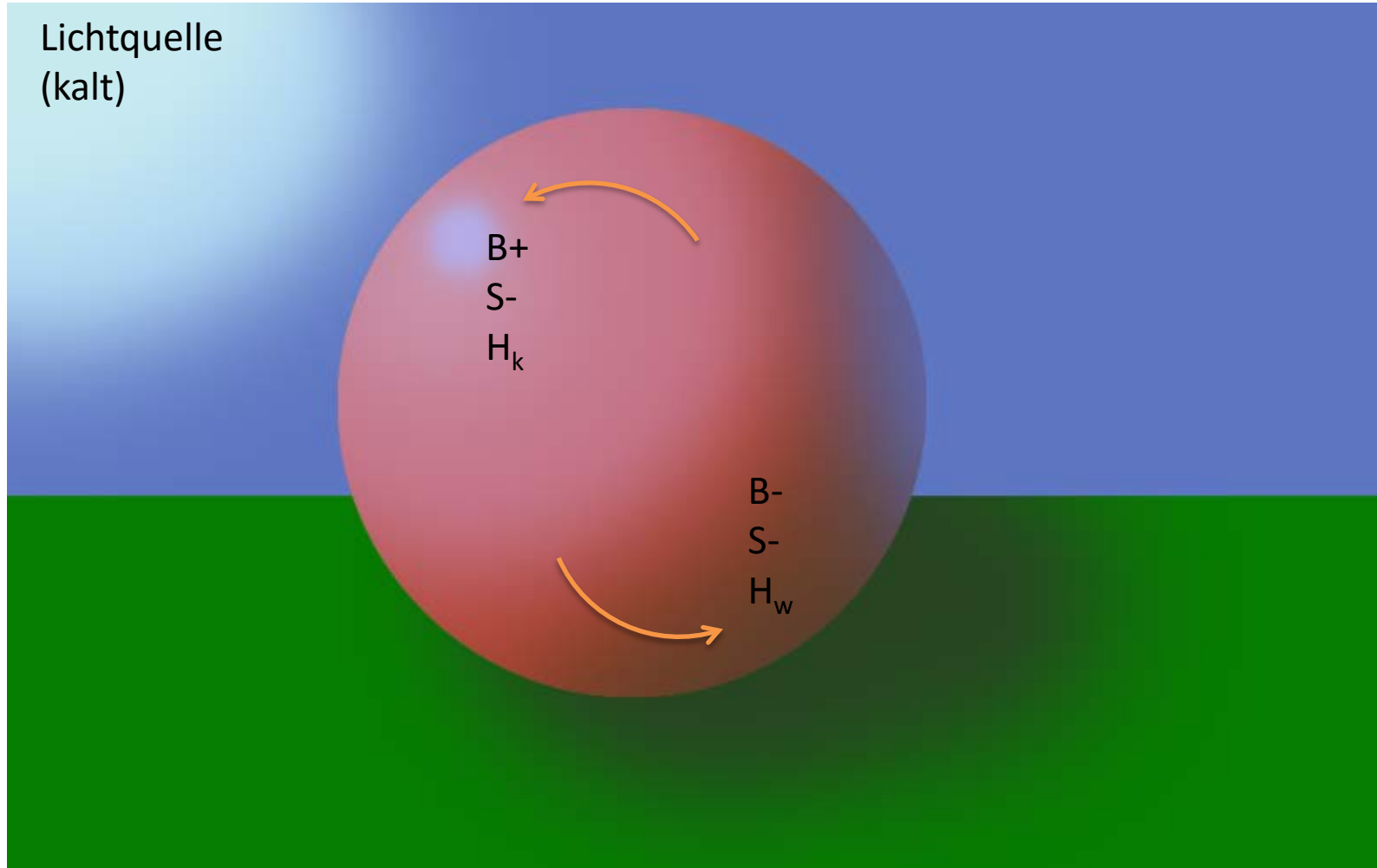
- Objekt (Form, Oberfläche, Textur)
- Lichtquelle (Farbe, Intensität)



Komposition



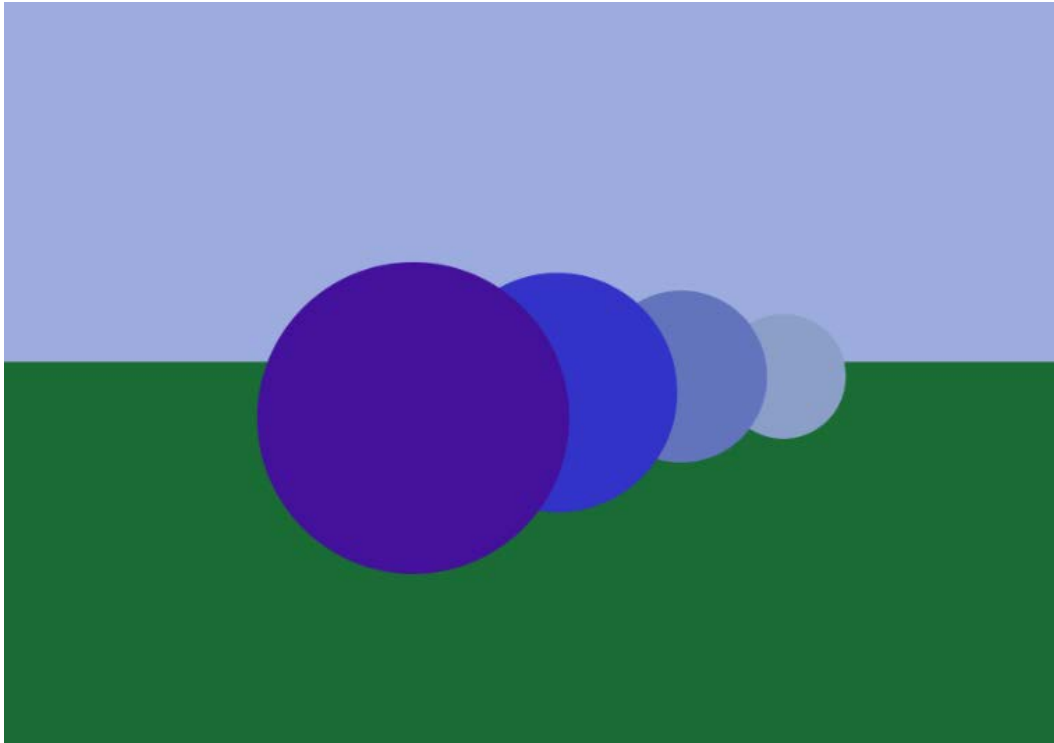
Komposition



Allgemeine Tipps

- Nicht leuchtende Objekte sind nicht heller als die Lichtquelle (B ist maximal so groß wie die Lichtquelle)
- Indirekt beleuchtete Flächen sind nicht heller als direkt beleuchtete Flächen
- Farbe des Lichts verändert auch H des Objekts

Objekte in der Distanz

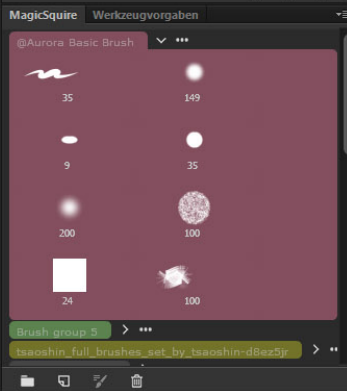
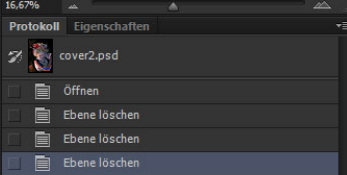
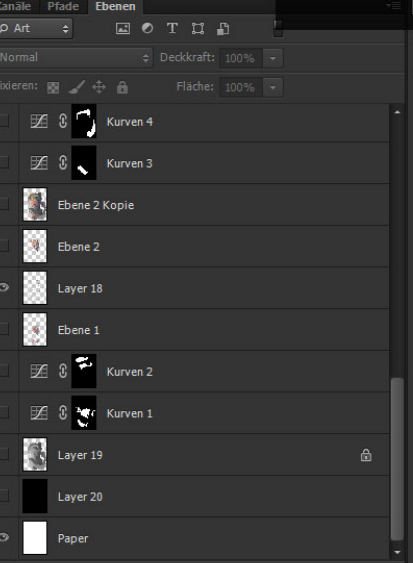
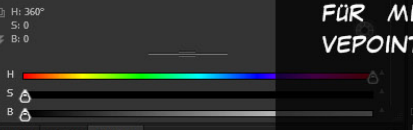
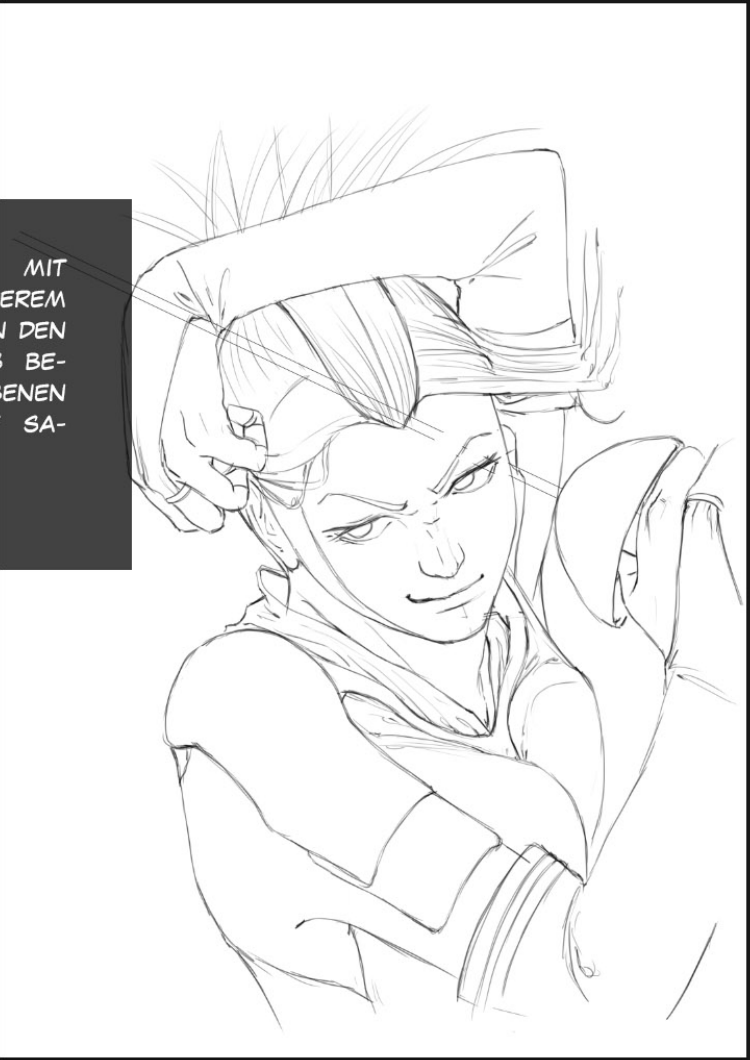


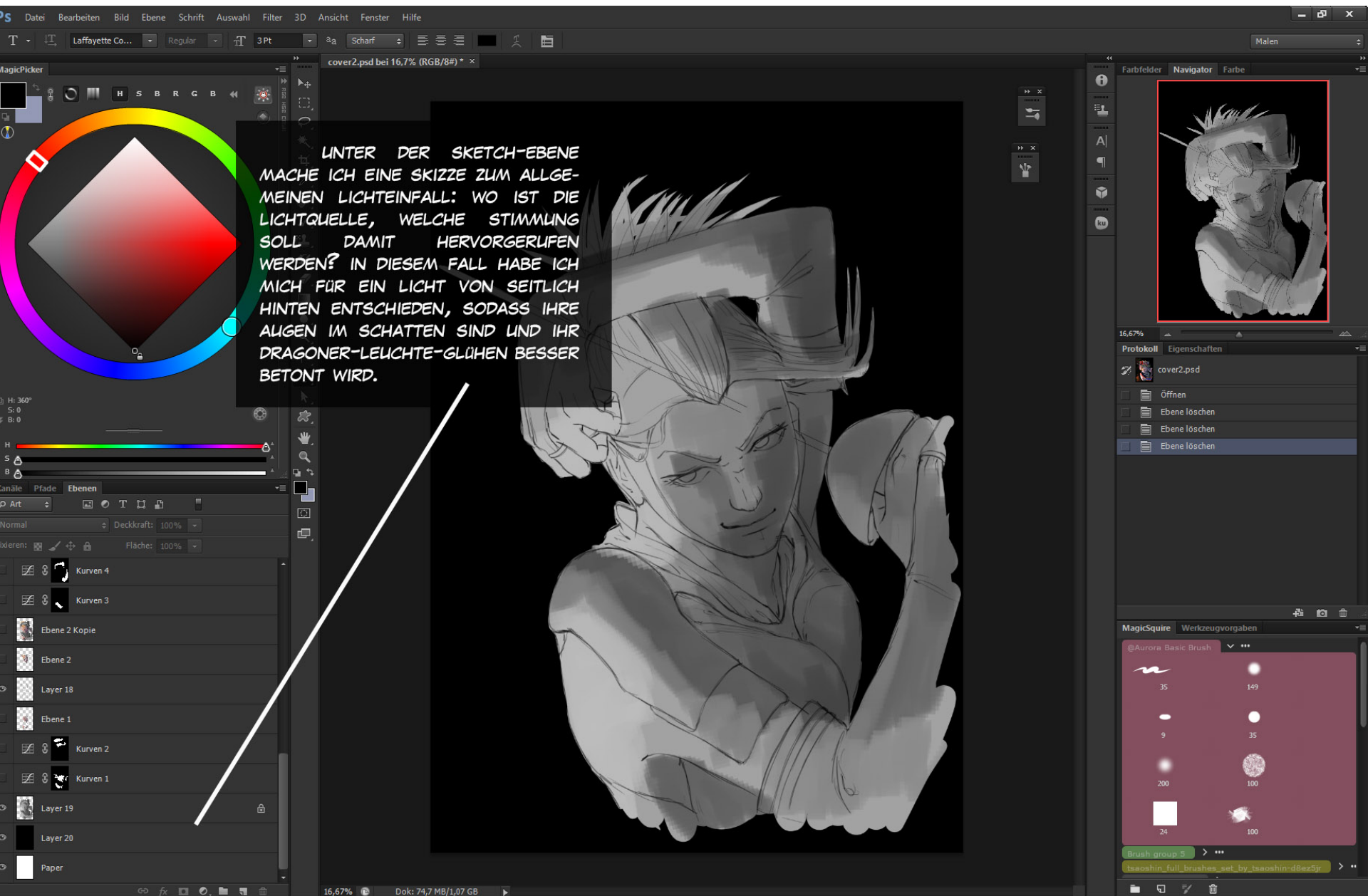
- $S + B$ nimmt ab
- Je nach Licht wird Objekt wärmer/kälter
- Vordergrund: dunkel





STARTEN WIR MIT DER SKIZZE ZU UNSEREM ARTWORK. WIE MAN AN DEN EBENEN UNTEN LINKS BEREITS SIEHT, SIND EBENEN FÜR MICH MEHR WIE SAVEPOINTS.

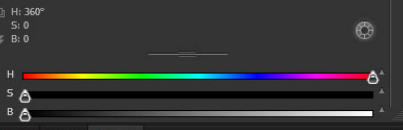




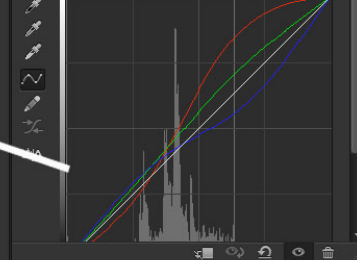
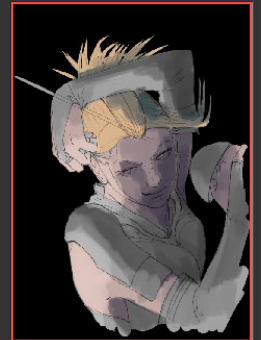
UNTER DER SKETCH-EBENE
MACHE ICH EINE SKIZZE ZUM ALL-
GEMEINEN LICHT-EINFALL: WO IST DIE
LICHTQUELLE, WELCHE STIMMUNG
SOLL DAMIT HERVORGERUFEN
WERDEN? IN DIESEM FALL HABE ICH
MICH FÜR EIN LICHT VON SEITLICH
HINTEN ENTSCHEIDEN, SODASS IHRE
AUGEN IM SCHATTEN SIND UND IHR
DRAGONER-LEUCHTE-GLÜHEN BESSER
BETONT WIRD.



MIT GRADATIONS-KURVEN FÜGE ICH NUN DEN EINZELNEN ELEMENTEN (HAARE, HAUT, KLEIDUNG ETWAS SPÄTER) FARBE HINZU. DABEI HAB ICH SCHON DAS ALLGEMEINE FARBSCHEMA IM KOPF: EIN RECHT WARMES BILD ABER MIT SEHR KALTEN SCHATTEN.



Layers panel showing 'Kurven 4', 'Kurven 3', 'Ebene 2 Kopie', 'Ebene 2', 'Layer 18', 'Ebene 1', 'Kurven 2', 'Kurven 1', 'Layer 19', 'Layer 20', and 'Paper'.



Brush settings panel showing various brush icons and their sizes (e.g., 35, 149, 9, 35, 200, 100, 24, 100).

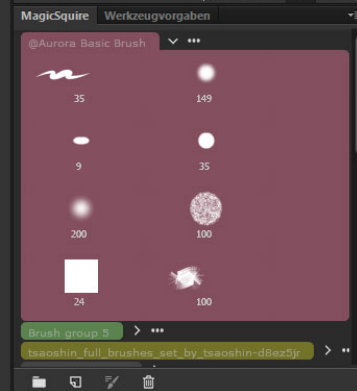
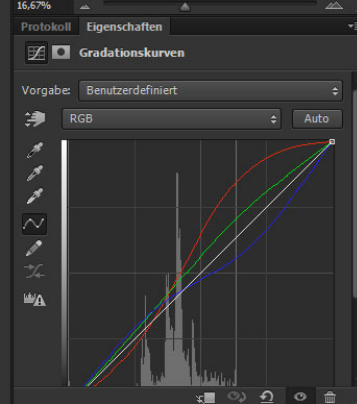
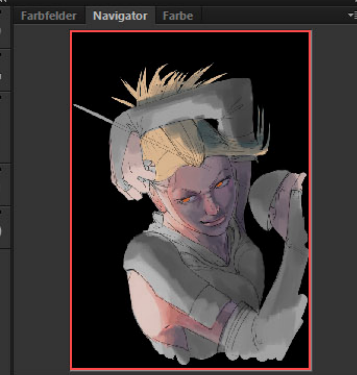
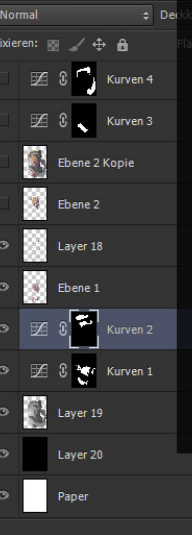


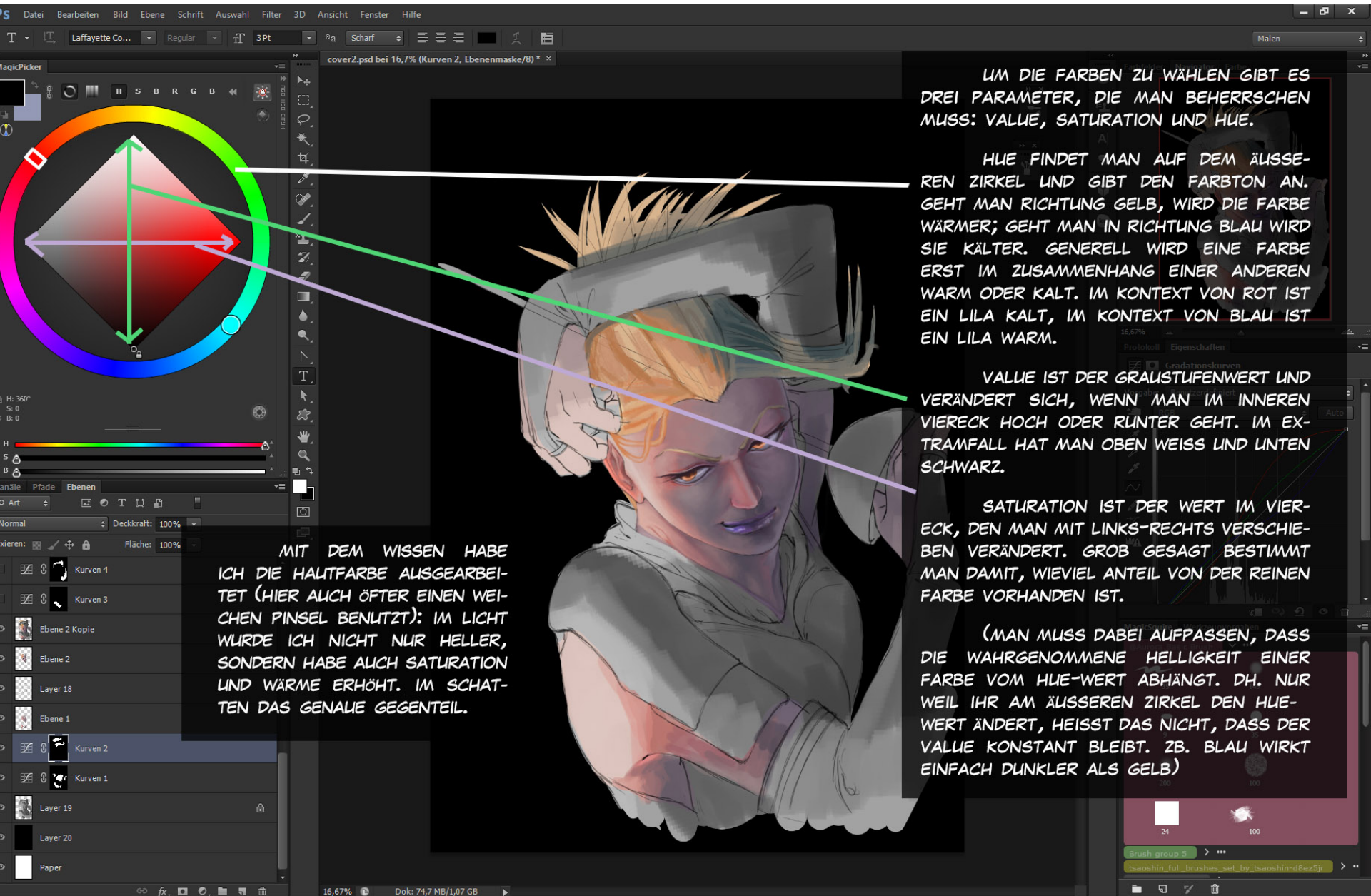
JETZT FANGEN WIR AN, FARBE AUF IHRE HAUT ZU KLATSCHEN. ICH GEH ANFÄNGLICH SEHR PLAKATIV VOR. WIE MAN DIE FARBEN WÄHLT IST EINE RECHT KOMPLEXE (JEDENFALLS FÜR MICH LOL.) ANGELEGENHEIT.



IN DIESEM BEREICH UNGEFÄHR BEFINDET SICH MEIN ARBEITSRAUM, IN DEM ICH FARBEN AUSWÄHLE. ICH VERSUCHE KEINE EXTREMA ZU BENUTZEN (KEIN KOMPLETTES SCHWARZ UND KEIN KOMPLETTES WEISS). DIE GANZ KRÄFTIGEN FARBEN SPARE ICH MIR AUCH ERST EINMAL AUF, UM SPÄTER AKZENTE SETZEN ZU KÖNNEN.

WICHTIG HIERBEI: GUTEN KONTRAST FINDEN UND DIE RICHTIGE TEMPERATUR. EIN NÜTZLICHER TIPP IST ES, EINE KORREKTUREBENE ANZULEGEN, UM SCHNELL ZWISCHEN GRAUSTUFEN UND FARBE WECHSELN ZU KÖNNEN.





UM DIE FARBEN ZU WÄHLEN GIBT ES DREI PARAMETER, DIE MAN BEHERRSCHEN MUSS: VALUE, SATURATION UND HUE.

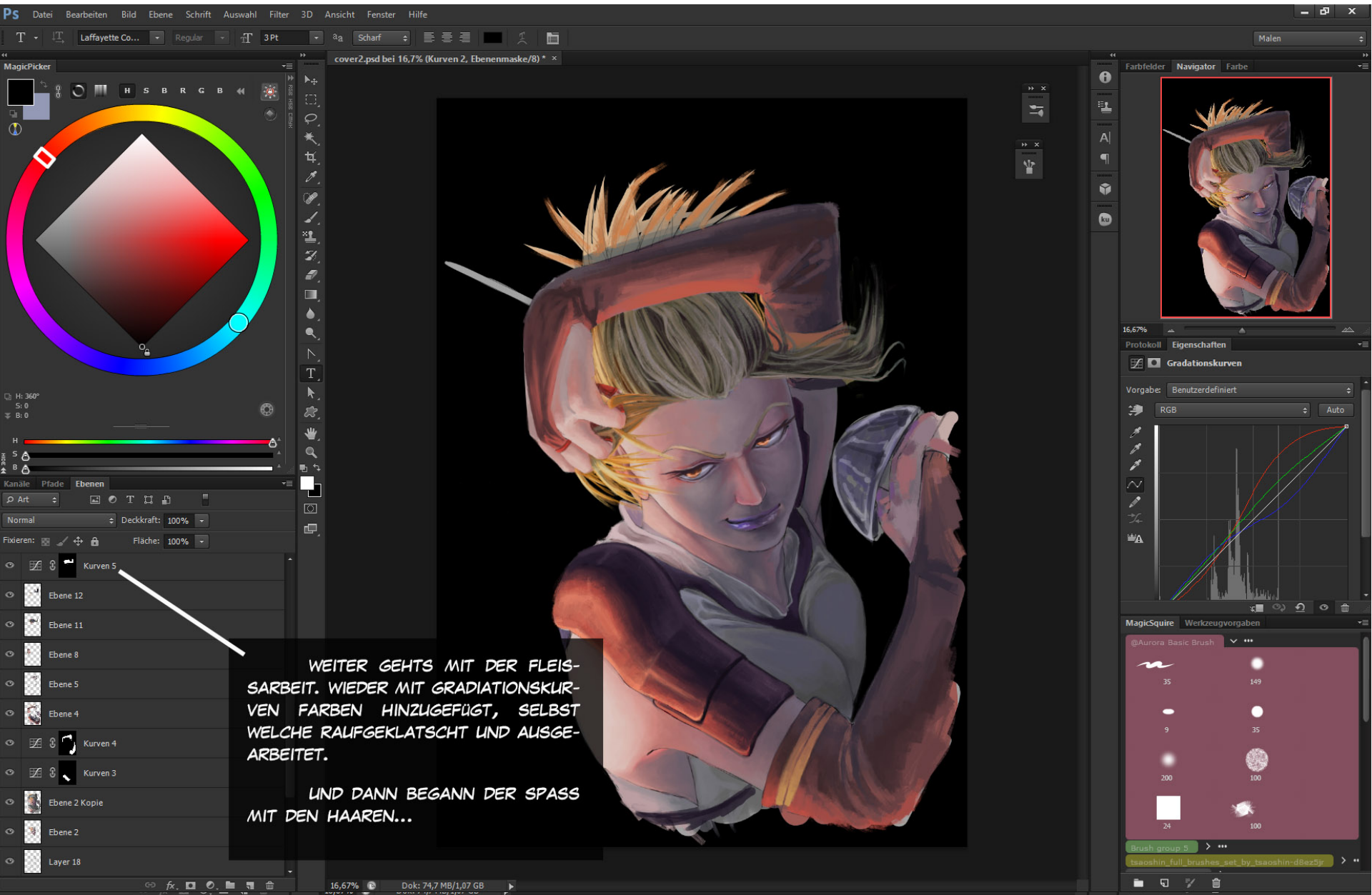
HUE FINDET MAN AUF DEM ÄUSSE-REN ZIRKEL UND GIBT DEN FARBTON AN. GEHT MAN RICHTUNG GELB, WIRD DIE FARBE WÄRMER; GEHT MAN IN RICHTUNG BLAU WIRD SIE KÄLTER. GENERELL WIRD EINE FARBE ERST IM ZUSAMMENHANG EINER ANDEREN WARM ODER KALT. IM KONTEXT VON ROT IST EIN LILA KALT, IM KONTEXT VON BLAU IST EIN LILA WARM.

VALUE IST DER GRAUSTUFENWERT UND VERÄNDERT SICH, WENN MAN IM INNEREN VIERECK HOCH ODER RUNTER GEHT. IM EX-TRAMFALL HAT MAN OBEN WEISS UND UNTEN SCHWARZ.

SATURATION IST DER WERT IM VIER-ECK, DEN MAN MIT LINKS-RECHTS VERSCHIE-BEN VERÄNDERT. GROB GESAGT BESTIMMT MAN DAMIT, WIEVIEL ANTEIL VON DER REINEN FARBE VORHANDEN IST.

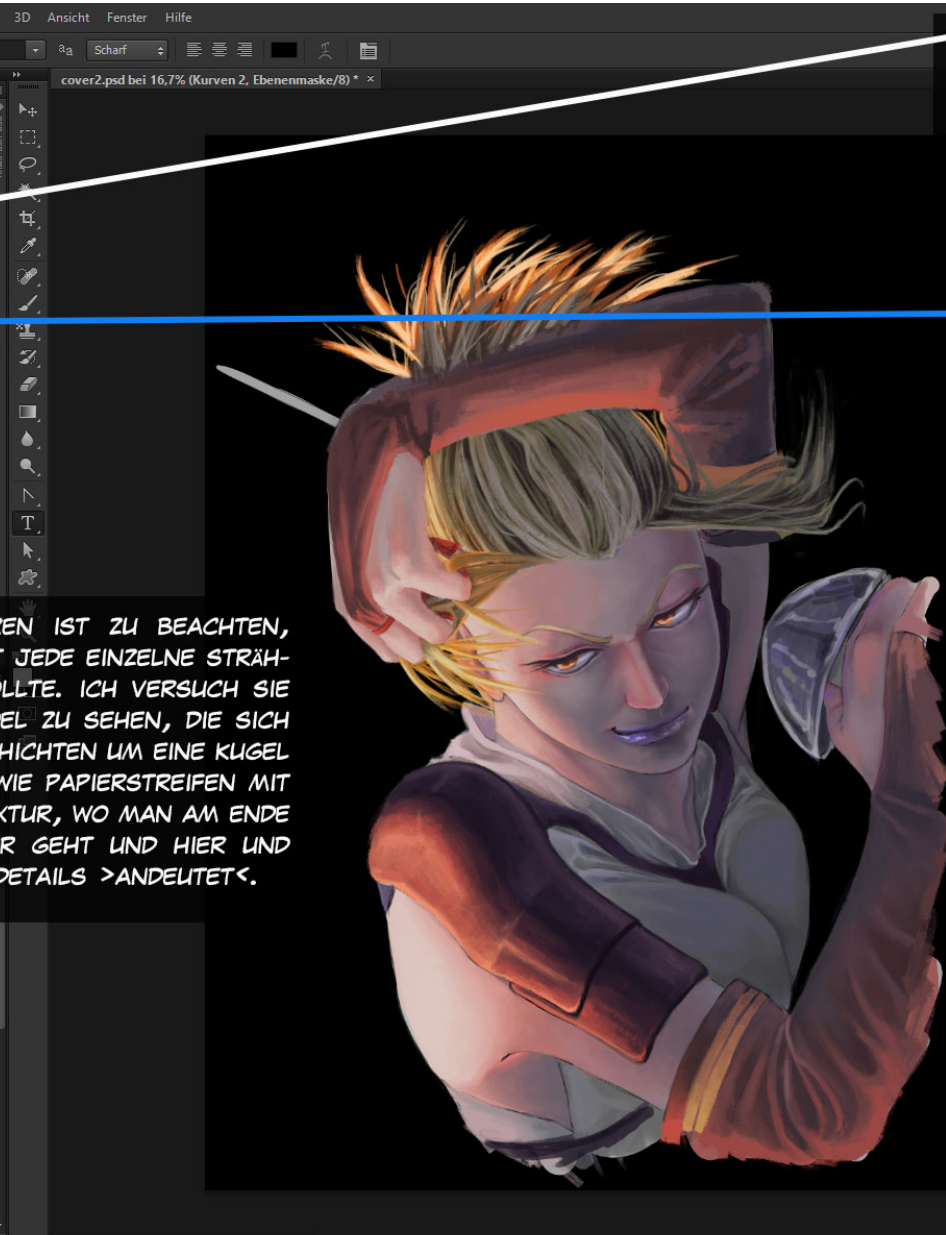
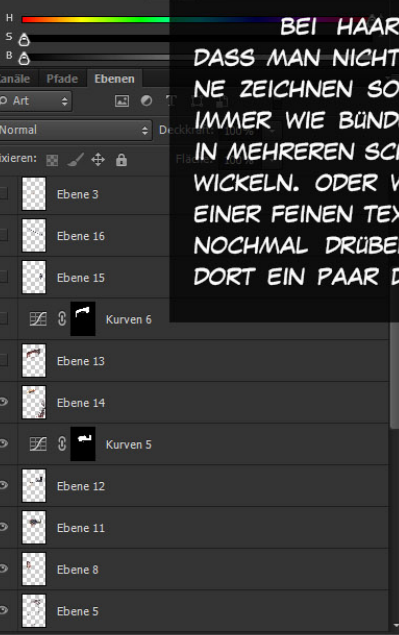
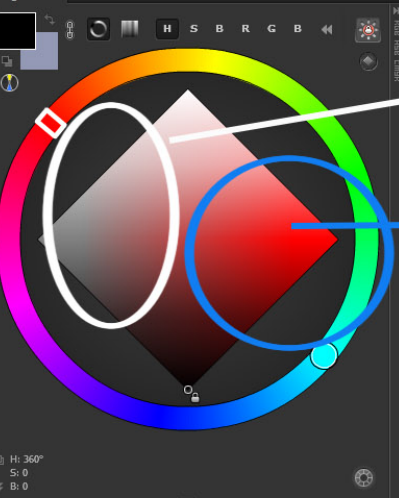
(MAN MUSS DABEI AUFFASSEN, DASS DIE WAHRGENOMMENE HELLIGKEIT EINER FARBE VOM HUE-WERT ABHÄNGT. DH. NUR WEIL IHR AM ÄUSSEREN ZIRKEL DEN HUE-WERT ÄNDERT, HEISST DAS NICHT, DASS DER VALUE KONSTANT BLEIBT. ZB. BLAU WIRKT EINFACH DUNKLER ALS GELB)

MIT DEM WISSEN HABE ICH DIE HAUTFARBE AUSGEARBEI-TET (HIER AUCH ÖFTER EINEN WEI-CHEN PINSEL BENUTZT): IM LICHT WURDE ICH NICHT NUR HELLER, SONDERN HABE AUCH SATURATION UND WÄRME ERHÖHT. IM SCHAT-TEN DAS GENAUE GEGENTEIL.



WEITER GEHTS MIT DER FLEISARBEIT. WIEDER MIT GRADIATIONSKURVEN FARBEN HINZUGEFÜGT, SELBST WELCHE RAUFGEKLATSCHT UND AUSGEARBEITET.

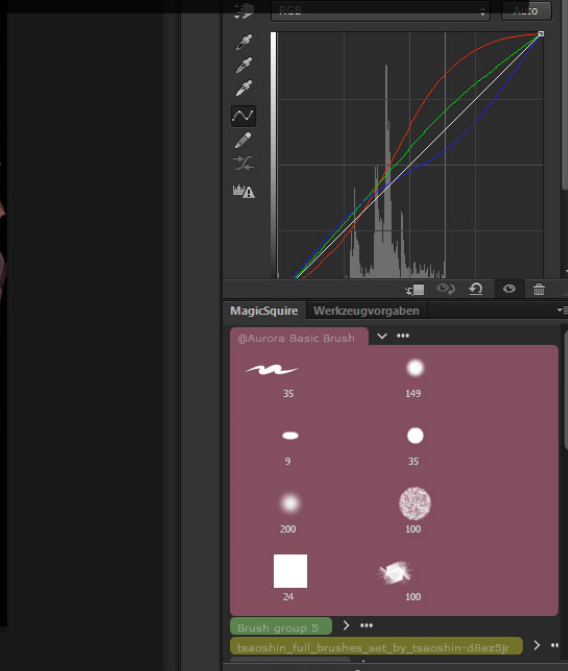
LIND DANN BEGANN DER SPASS MIT DEN HAAREN...



GEGENLICHT BIETET IMMER EINE SCHÖNE MÖGLICHKEIT MIT DER SATURATION ZU SPIELEN. FÜR GEWÖHNLICH BIN ICH MIT MEINER FARBWahl IMMER IN DIESEM BEREICH DES VIERECKS.


AM ÜBERGANG ZWISCHEN AUSGELEUCHTETER FLÄCHE UND SCHATTEN BENUTZE ICH EINEN WERT, DER WEIT RECHTS IM VIERECK LIEGT. DIE VORGEHENSWEISE BIETET SICH BEI SEMI-TRANSPARENTEN OBJEKTEN WIE HÄNDE, OHREN ODER ZB. BLÄTTER AN. GANZ AUSSEN, WO DAS OBJEKT AM STÄRKSTEN BELEUCHTET IST, GEHT MAN IM VIERECK NACH OBEN UND ÄNDERT JE NACH LICHT AUCH DEN HUE-WERT.

BEI HAAREN IST ZU BEACHTEN, DASS MAN NICHT JEDE EINZELNE STRÄHNE ZEICHNEN SOLLTE. ICH VERSUCH SIE IMMER WIE BÜNDEL ZU SEHEN, DIE SICH IN MEHREREN SCHICHTEN UM EINE KUGEL WICKELN. ODER WIE PAPIERSTREIFEN MIT EINER FEINEN TEXTUR, WO MAN AM ENDE NOCHMAL DRÜBER GEHT UND HIER UND DORT EIN PAAR DETAILS >ANDEUTET<.



cover2.psd bei 16,7% (Kurven 7, Ebenenmaske/8) * x

MagicPicker



H S B R G B

H: 360°
S: 0
B: 100

H S B

Kanäle Pfade Ebenen

Normal Deckkraft: 100%

Fixieren: Fläche: 100%

Schwarzweiß 1

Gruppe 1

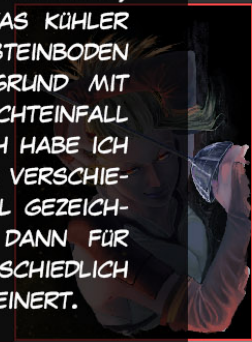
- Ebene 22
- Ebene 20
- Ebene 21
- Ebene 19
- Kurven 7
- Ebene 18
- Ebene 17
- Ebene 3
- Ebene 16

fx

JETZT GIBT MAN ALLEN ELEMENTEN NOCH DEN LETZTEN SCHLIFF UND FÜGT DETAILS HINZU BIS MAN ZUFRIEDEN IST ODER DIE DEADLINE ERREICHT.



AM ENDE HABE ICH NOCH EINE KLEINE FARBKORREKTUR VORGENOMMEN, UM DEN SCHATTEN NOCH ETWAS KÜHLER ZU MACHEN. EINEN KLEINEN STEINBODEN ANGEDEUTET UND IM HINTERGRUND MIT EINEM WEICHEN PINSEL DEN LICHTEINFALL HINZUGEFÜGT. MIT EINEM BRUSH HABE ICH AUF VERSCHIEDENEN EBENEN IN VERSCHIEDENEN GRÖSSEN STAUBPARTIKEL GEZEICHNET. DIE EBENEN HABE ICH DANN FÜR EINEN TIEFENEFFEKT MIT UNTERSCHIEDLICH STARKEN BLUR-EFFEKTEN VERFEINERT.



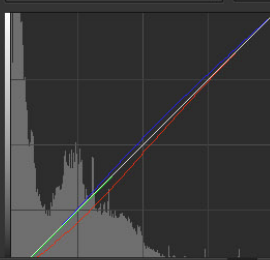
16,67%

Protokoll Eigenschaften

Gradationskurven

Vorgabe: Benutzerdefiniert

RGB Auto



MagicSquire Werkzeugvorgaben

@Aurora Basic Brush

35	149
9	35
200	100
24	100

Brush group 3

tsaoshin_full_brushes_set_by_tsaoshin-d8ez0jr