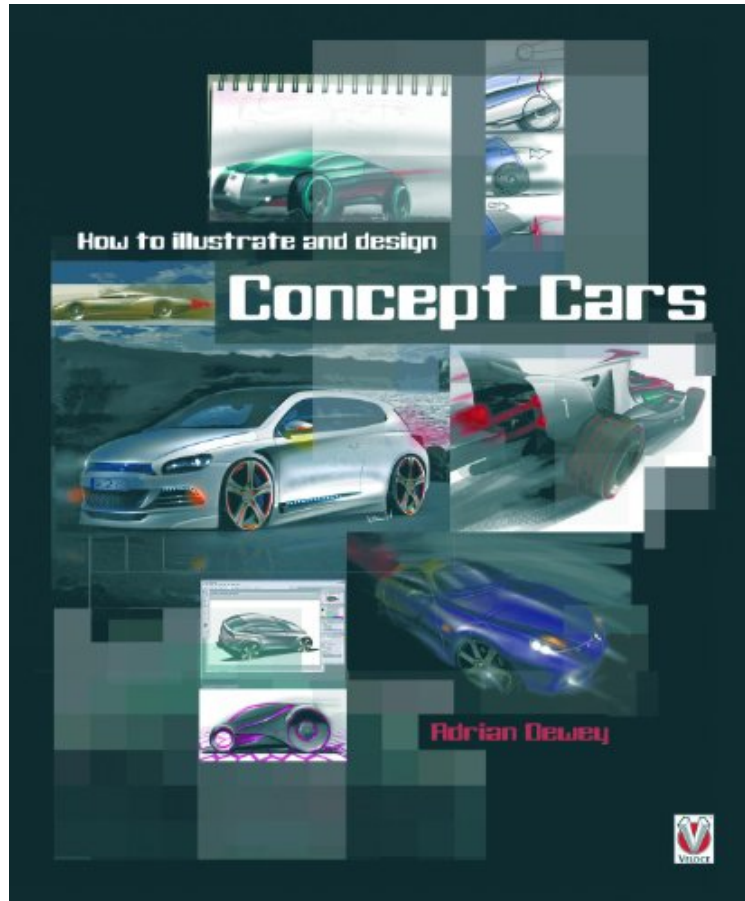


(Mobile ebook) How to illustrate and design Concept Cars (English Edition)

# How to illustrate and design Concept Cars (English Edition)

Von Adrian Dewey

audiobook / \*ebooks / Download PDF / ePub / DOC



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation - Verkaufsrang: #1498003 in eBooks Veröffentlicht am: 2011-11-04 Erscheinungsdatum: 2011-11-04 File Name: B009NIE632 | File size: 30.Mb

**Von Adrian Dewey : How to illustrate and design Concept Cars (English Edition)** before purchasing it in order to gauge whether or not it would be worth my time, and all praised How to illustrate and design Concept Cars (English Edition):

Kundenrezensionen  
Hilfreichste Kundenrezensionen  
1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich.  
Brauchbares Buch für Einsteiger ins Thema mit zeichnerischem Talent  
Von Dr. W. Priesnitz  
Thema des englischsprachigen Buchs ist die Illustration von Fahrzeugen. Hier geht es aber weniger um die zeichnerische Entwicklung von Konzeptfahrzeugen, sondern vielmehr um die Kolorierung von Fahrzeugen mit Hilfe von Markern oder mit Hilfsmitteln aus der EDV. Laut Klappentext bzw. Buchrücken werden Ihnen angeblich auch Techniken mit Bleistift, Buntstift oder Kugelschreiber erklärt. Dennoch ist der Anteil dieser Medien vernachlässigbar gering und teilweise auch nicht vorhanden.  
Im Kapitel "The Basics" erläutert der Autor die Box-Methode. Er spricht vom Ein-Kisten-, Zwei-Kisten- und Drei-Kisten-Design, aus welchen sich insgesamt alle Fahrzeugtypen modellieren lassen. Leider fehlt es an brauchbaren Beispielen, welche Laien zur Entwicklung des kreativen Prozesses nützlich sein könnten.  
Ähnlich wie die Profis betont er die Bedeutung der Seitenansicht, mit der er stets beginnt, um z.B. die Proportionen

festzulegen. Im Prinzip beginnt er mit der groben Festlegung der ueren Gestalt, um dann die Details weiter herauszuarbeiten. Das mag dem Laien recht hilfreich sein, aber die uere Form wird dabei schnell unveränderlich festgelegt. Ich arbeite selbst lieber so, dass ich mit Elementen der Gestaltgeometrie beginne und mich dann in dem vorstrukturierten dnn vorskizzierten Raster relativ frei bewege. Eine solche Methodik wird hier nicht dargelegt, obwohl sie meines Erachtens fr den kreativen Prozess im Hinblick auf Geflligkeit ntzlich sein knnte, wenn der Leser in die Lage versetzt werden soll, auch selbst ein Konzeptfahrzeug zeichnerisch zu entwickeln und bei seinen Versuchen erfolgsorientiert bei Laune gehalten werden soll. So weist der Autor daraufhin, dass jeder Designer seine eigenen Methoden htte und er damit darauf verzichten mchte, die Methoden hier weiter zu erlutern. Dear Mr. Dewey, Sie haben aber doch schon mit der Wahl des Titels und des Vorworts suggeriert, dass Sie hier ein Lehrbuch verfassen wollen! So htten Sie zumindest eine Methode oder zwei Methoden vorstellen knnen. So wendet sich der Autor relativ direkt den Illustrationsmedien zu und listet das Notwendige auf. Danach widmet er sich der Perspektive, reduziert auf die Zentral- und Fluchtpunktperspektive mit zwei Punkten. Besondere Aufmerksamkeit wird dabei der Darstellung der Rder gewidmet, die sich in perspektivischer Darstellung elliptisch zeigen. Fr Anfnger wre die Erluterung der Diagonalendrittung hilfreich gewesen, eine Methode, die nicht einmal erwht wird. Im anschlieenden Kapitel werden Farben, Reflektionen, Licht und Schatten besprochen. Das erfolgt zunchst typisch fr Markerlehrbcher am Beispiel von Zylindern mit Metallschimmer. Darber hinaus spricht der Autor ber erfolgreiche und weniger erfolgreiche Farben im Automobilbau. Darauf bespricht der Autor am Beispiel von verschiedenen Zeichnungen (Lamborghini Countach mit Photoshop, Nissan 350 Z mit Marker, Dodge Charger mit Photoshop, usw.) bestimmte visuelle Effekte, die der Zeichner bercksichtigen sollte. Ein gesondertes Kurzkapitel beschftigt sich dann mit der dynamischen Darstellung von Reifen am Automobil. Leider wird auch dieses Thema nur angeschnitten. Praktisch wird es dann erstmals bei der Darstellung von Glas. Hier zeigt der Autor anhand von 5 Einzelbildern in Form einer Anleitung die Erstellung eines Vollglasdachs mit Windschutzscheibe. Am Beispiel eines Mitsubishi Lancer zeigt der Autor die Transparenz von Scheiben, die einen schwachen Blick auf die Sitze und das Interieur bei Lichtreflektion ermoglicht. Leider gibt es dazu keine Schritt fr Schritt Anleitung, sondern nur eine Kurzerluterung. Kurz darauf erfolgt die Darstellung von Lichtern. Zunchst werden Beispiele gezeigt, wie die LED Technologie am Audi R8, die runden Doppelscheinwerfer des BMW X5 oder die Scheinwerfer des E-Type. Dazu gibt es dann auch wieder ein ntzliches Anleitungsbeispiel als Schritt fr Schritt Anleitung. Auerdem zeigt der Autor am Beispiel eines Ford Konzeptfahrzeugs, wie man mit Hilfe von EDV Programmen das Licht des Rcklichts in die Lnge ziehen kann bzw. eine Lichtspur hnlich einer Langzeitbelichtung erzeugen kann, um damit Bewegung auszudrcken. Er nutzte als Hilfsmittel z.B. Alias Sketchbook Pro und Adobe Photoshop. Auch das Thema Khlergrill wird mit Hilfe einer Anleitung in 5 Schritten mit Markern dargelegt. In Ergnzung dazu wird auch die Umsetzung mit Hilfe von Alias Sketchbook und Grafiktablett an einem anderen Beispiel in Einzelschritten erlutert. Danach zeigt der Autor an verschiedenen Fahrzeugtypen bzw. -familien unterschiedliche Zeichentechniken auf und erlutert diese. Auerdem zeichnet er in mehreren Schritten (7) eine Dodge Viper mit Markern. In acht Schritten erfolgt darauf die Anfertigung eines Fahrzeugs, welches sich von hinten in die Tiefe entwickelt. Weitere Beispiele zeigen den Einsatz von gngigen EDV Programmen (4 Schritt fr Schritt Beispiele). Im Weiteren nutzt er Adobe Photoshop Chop, um einen bereits existierenden Ford Fiesta umzustylen (Farbe, anderer Khlergrill, importiert aus Zeichnungen anderer Automobile und modelliert). Ein Design lsst sich auch komplett am Computer entwickeln. So habe ich vor einigen Jahren eine Abschlussarbeit in der Sparte Produktdesign eines weniger zeichnerisch begabten Kandidaten betreut, dessen 1:1 Prototyp spter sogar in verschiedenen Fachzeitschriften erschien und besprochen wurde und spter noch zu den besten Arbeiten der letzten zehn Jahre gezht und gelistet wurde. Fazit: Das Buch ist brauchbar fr Einsteiger ins Thema, die durchaus in der Lage sind, bereits ein bekanntes Fahrzeug dreidimensional in 5 Minuten so aufs Papier zu bringen, dass es sich dann farblich sofort weiter bearbeiten lsst. Das Buch ist auch noch Studenten des Fachbereichs Transportation Design in den ersten Semestern zu empfehlen. Absolute Laien werden mit diesem Werk allenfalls ein Bilderbuch erwerben, aber kein Werkstattbuch fr Autodidakten. Wer sich lediglich fr die Kolorierung von Produkten mit Markern interessiert, wird hier dennoch gute Beispiele finden, ist aber dann letztendlich besser mit dem Buch "Darstellungstechniken" von Alexander Ott bedient. Gute aktuelle Beispiele, die mit unterschiedlichen Medien erstellt wurden, finden Sie in der englisch / italienisch - sprachigen Zeitung "Auto Design." Der Autor Adrian Dewey arbeitet laut Klappentext selbst als professioneller Designer, mir allerdings unbekannt. Er studierte zunchst Produktdesign und spter noch zuztlich Transportation Design. Er kreierte zudem Konzeptfahrzeuge fr kleine unabhngige Sportwagenmanufakturen. Der Inhalt gliedert sich in nachfolgende Kapitel: 1. The basics of drawing cars 2. Equipment and materials (Digital, Pencils, pens and markers, other useful tools) 3. Perspective (1-point perspective, Flat 2 - - point perspective, Full 2 - point perspective) 4. Colours, reflections, light and shade 5. Wheels and tyres 6. Window and glass (rendering glass with markers, rendering glass with photoshop) 7. Lights (Drawing and rendering lights) 8. Radiators and grilles (Rendering a grille with markers, rendering a grille using a computer) 9. City cars 10. Family cars and luxury cars 11. Sports cars and supercars 12. Modified cars 13. 4x4 and off - road vehicles 14. Racing cars 15. Drawing and illustrating cars using marker pens (Step - by - step: Car 1 and car 2) 16. Drawing and illustrating cars using a computer (Alias Sketchbook Pro, Step by step guide) 17. Adobe Photoshop (step by step 3 examples) 18. Adobe Photoshop Chops 19. Gallery 20. Contributors 21.

Index0 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. schrank dekoVon Dominik Weberbin mir nicht sicher ob ich es brauche hab einmal durchgeblttert und werde mich wohl an andere design bcher richtennicht das beste

KurzbeschreibungThe automobile seems to be as popular now as it ever was. Posters of cars still adorn many a child's bedroom wall, and school exercise books are full of doodles of cars. This book takes those notebook sketches and teaches you how to develop them into the car designs you see in magazines.Using simple to follow step-by-step drawings it guides you from pencil sketch to marker rendering, from doodle to highly visual computer generated artwork.Adrian Dewey has worked on designs as diverse as small sports cars to double decker buses, modified motors to concept Formula 1 cars, using various techniques and styles. In this book, he uses his knowledge of the different styles to guide the reader in creating great artwork and designs of their own. The book shows in detail how to use different materials and how to get the most out of each one, whether it be a great pencil sketch or a photo realistic vector illustration.The book also features an easy to follow index for quick reference on different types of drawing.Pressestimmen"Beginners will find an easy-to-follow introduction to the topic, while more experienced designers can find new inspirations by reading about the author's workflow process. A very interesting book for everyone who loves drawing and rendering cars." [www.carbodydesign.com](http://www.carbodydesign.com)