

Digital Paintbook

VOLUME 2

Exklusiv

Making-of
GAME OF
THRONES
Matte Paintings

Hassler, Roger (Hrsg.): Digital Paintbook. Volume 2

ISBN-13: 978-3-941656-27-7

1. Auflage 2013

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: Roger Hassler, Aferdita Kuqi, Patricia Peters
Cover-Illustration: Ken Barthelmey

Bildnachweise:
Herkules-Statue, Seite 06, Bild 04: Wikimedia Commons/Yair Haklai
Krokodil, Seite 06, Bild 06: Wikimedia Commons / Lukas Riebling
Schlange, Seite 06, Bild 06: Wikimedia Commons / Asbury

© newart medien & design GbR, Katja + Roger Hassler, Hamburg 2013
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.

Alles ist erlaubt in der digitalen Kunst! Hauptsache, es macht Spaß und bringt den Künstler an sein kreatives Ziel. Dies beweist die vorliegende zweite Ausgabe des *Digital Paintbook* mit neuen eindrucksvollen und ideenreichen Werken, Tutorials, Tipps und Making-ofs. Sieben Autoren und Künstler zeigen die unterschiedlichsten Spielarten und Gestaltungstechniken der digitalen Kunst, die weit über die Grenzen von digitalem Malen und Bildbearbeitung hinausgehen.

Für seine Cover-Illustration *Hydra vs. Herkules* geht der Luxemburger Ken Barthelme den klassischen Weg vom Bleistift-Skribbel zur digital „ausgemalten“ Illustration. Matte Painter Christian Gerth findet dagegen *The Entrance to a Hidden Place* in seinem gleichnamigen Werk mithilfe von Fotovorlagen, die ihm bei der Erstellung seiner Skizze, der Komposition sowie von Farben und Texturen hilfreich sind. Um Farben geht es auch in Oliver Wetters Ratgeber-Artikel *Software-Wissen*: Er nutzt das Online-Tool *Color Scheme Designer*, um Farbschemata in Illustrationen zu analysieren und zu organisieren. CG-Allrounder Jack Moik schaffte mit *Die Kaga auf hoher See* nicht nur einfach eine Illustration, sondern eine Rarität. Von dem imposanten japanischen Flugzeugträger existieren nämlich nur wenige Abbildungen, was den Künstler vor besondere Herausforderungen stellte.

Younes Bouchlouch und Luis Peso setzen in ihrer Kunst sogar auf komplett andere Technologien: Bouchlouch wählte für seinen *Wüstentempel* den Weg über das 3D-Rendering in *ZBrush* und *Cinema 4D*, um seine Illustration schließlich in 2D fertig auszuarbeiten. Die Kunst von Luis Peso könnte man dagegen als „Digital Art to go“ beschreiben, denn *The Dancer* entstand auf dem Mini-Display des iPhones mithilfe der Anwendung *Brushes*.

Ein besonderes Highlight des *Digital Paintbook. Volume 2* ist nicht zuletzt der exklusive Einblick in das Making-of der preisgekrönten TV-Saga *Game of Thrones*. Mit freundlicher Unterstützung von HBO und Pixomondo berichten Senior Matte Painting Artist Sven Sauer und Environment Supervisor Thilo Ewers über die Matte Paintings, die die fantastische Welt von Westeros real werden ließen. Abgerundet wird das Digital Paintbook Spektrum von den beeindruckenden Leserwerken in der Galerie. Sie sind Beleg für den ungeheuren Motiv- und Stilreichtum digitaler Kunst und für die Freude an Kreativität, mit der Digital-Künstler vom Hobbyisten bis zum Profi-Illustrator ans Werk gehen.

In diesem Sinne hoffen wir, dass unser „Digitales Malbuch“ für jeden das Richtige bereithält und wünschen Ihnen viel Vergnügen beim Entdecken von *Volume 2*!

Ihr Roger Hassler
Herausgeber

Inhalt



04

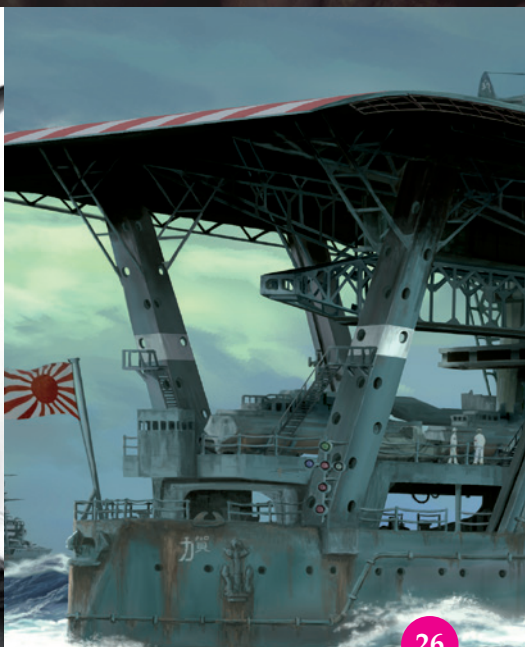
Tutorial: Hydra vs. Herkules

Cover-Illustration von Ken Barthelmey (Adobe Photoshop)



13

Tutorial: The Dancer



26

Tutorial: Die Kaga auf hoher See



44

Tutorial: Der Wüstentempel

01 **Vorwort**

04 **Tutorial: Hydra vs. Herkules**

Cover-Illustration von Ken Barthelmey
(Adobe Photoshop)

13 **Tutorial: The Dancer**

iPhone-Painting von Luis Peso
(Brushes)

18 **Galerie**

Die besten Werke von Lesern
und namhaften Profis

26 **Tutorial:
Die Kaga auf hoher See**

Maritimes Gemälde von Jack Moik
(Adobe Photoshop)

34 **Making-of:
Game of Thrones**

Die Matte Paintings der preisgekrönten
TV-Saga

44 **Tutorial: Der Wüstentempel**

Von 3D zu 2D mit Younes Bouchlouch
(ZBrush / Cinema 4D / Adobe Photoshop)

53 **Software-Wissen
Farbschemata mit dem
Color Scheme Designer**

Oliver Wetter zeigt, wie sich das
Online-Tool für Illustrationen ein-
setzen lässt (Adobe Photoshop)

59 **Tutorial: The Entrance
to a Hidden Place**

Environment Design von Christian Gerth
(Adobe Photoshop)

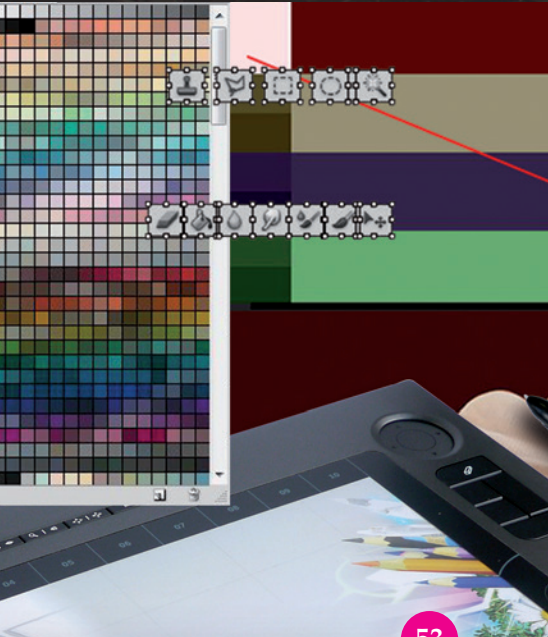
72 **Digital Paintbook online**



34

Making-of: Game of Thrones

Die Matte Paintings der preisgekrönten TV-Saga



53

**Software-Wissen:
Farbschemata**



59

**Tutorial: The Entrance
to a Hidden Place**

HYDRAS. HERKULES



„Auf einer separaten Ebene hilft es, kleine Pfeile in die Ecken zu zeichnen, die Ihnen zeigen, aus welcher Richtung das Licht kommt und wohin sich der Schatten legt.“

Zur Wiedergutmachung seiner schrecklichen Taten begab sich der griechische Held Herkules in die Dienste des Königs Eurystheus. Von diesem erhielt er der Sage nach zwölf

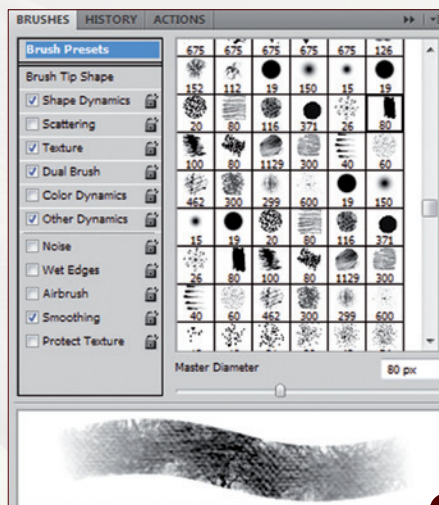
Aufgaben. Eine davon war, die neunköpfige Schlange Hydra zu erlegen. Ken Barthelmey hat sich von diesem Mythos inspirieren lassen und zeigt in seinem Tutorial, wie er den Kampf der

ungleichen Gegner wirkungsvoll und dynamisch in Szene setzt.

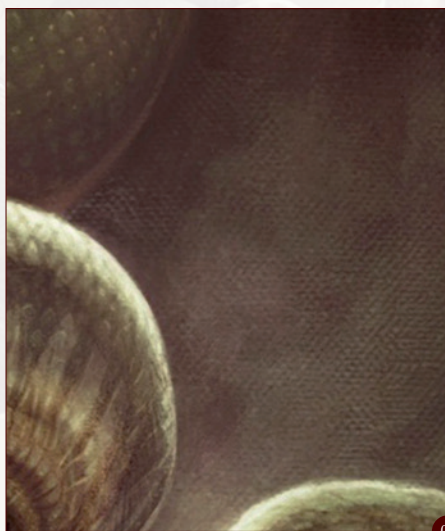
Einführung

In diesem Tutorial werde ich Ihnen meinen Arbeitsprozess sowie meine Technik erklären. Es ist jedoch wichtig zu verstehen, dass ich eben nur die Technik erklären kann. Den Malstil muss jeder für sich selbst finden. Um ein guter Illustrator zu werden, ist es wichtig, einen eigenen Stil zu entwickeln und dazu die Technik zu finden, mit der man am besten zurechtkommt. Dies ist nur durch viel malen und ein gewisses Interesse möglich. Ich arbeite vorwiegend digital am Computer, mit einem Grafiktablett (Wacom) und Photoshop CS4. Jedoch sind ein Bleistift und ein Blatt Papier auch für mich unverzichtbar. Meine Technik ist fast die gleiche wie beim traditionellen Malen von Öl- oder Acryl-Bildern, ich arbeite von dunkel nach hell.

Bei diesem Bild war es mir sehr wichtig, einen Look zu kreieren, der so aussieht wie ein echtes Ölgemälde. Um diesen Effekt zu erzielen, ist die Wahl der Pinsel sehr wichtig. Ich benutze einige Pinsel von *Mike Nash*, die er auf seiner Webseite frei zur Verfügung stellt (www.mike-nash.com) (Abb. 01). Wie man sieht, haben diese Pinsel eine schöne Textur. Man bekommt den Ein-



druck, das Bild wäre auf einer echten Leinwand entstanden (Abb. 02)



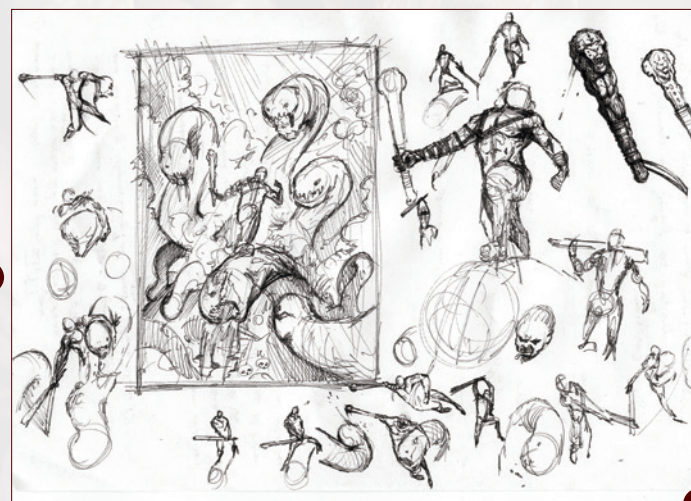
Ich liebe die griechische Mythologie. Diese Geschichten sind sehr inspirierend und fantasievoll. Daher ist es sehr reizvoll für mich, mythologische Fabelwesen realistisch und glaubwürdig in einem Bild darzustellen. Bei diesem

Motiv war es mir ebenfalls sehr wichtig, viel Dynamik und Action mit hineinzubringen. Als ich mit diesem Bild begann, recherchierte ich zunächst einmal die Geschichte des Herkules (Herakles) in Büchern und im Internet. Ich wollte das Bild etwas moderner machen, mich aber trotzdem nahe an die originalen Geschichten und Sagen halten.

Skizzen & Design

Ich wollte Herkules sowie der Hydra ein realistisches Aussehen geben. Deswegen befasste ich mich zunächst mit der Recherche von beiden Motiven und fertigte dann viele Skizzen an. Um ein gutes Design zu entwickeln, ist es ratsam, gerade bei Kreatu-

ren zuerst viel zu skribbeln, um neue Ideen zu bekommen (Abb. 03). Schwarze Filzstifte oder Copic-Stifte eignen sich am besten dafür. Diese Zeichnungen sollten in wenigen Minuten oder sogar Sekunden fertig sein. Sie sollten daher keine Details beinhalten. Es sieht zwar sehr chaotisch aus, hilft mir aber enorm, eine interessante Anatomie und Silhouette der Figur/Kreatur zu entwickeln. Wenn ich 3-5 Zeichnungen fertig habe, suche ich mir die heraus, die mir am besten gefällt, und entwickle sie dann weiter, bis ich mit dem Design zufrieden bin. Danach folgen die detaillierten Bleistiftzeichnungen, die die Hauttextur und Details der Kreatur zeigen. Sie können sich bei diesen Skizzen ruhig etwas mehr Zeit nehmen. Trotzdem sollten Sie nicht vergessen, dass das nur Skizzen sind, die Ihnen helfen sollen, Ihre Illustration besser aufzubauen.



Das Design von Herkules

Die wichtigsten Attribute von Herkules sind das Fell des Nemäischen Löwen, die Keule, Bogen und Köcher (**Abb. 04**). Im Kampf



04

gegen die Hydra wäre das Fell für mich aber eher störend gewesen, außerdem wollte ich möglichst viele Muskeln von Herkules zeigen, um seine Kraft darzustellen. Deswegen entschloss ich mich dazu, das Fell des Nemäischen Löwen wegzulassen. Die Keule schnitzte Herkules sich selbst. Das brachte mich auf die Idee, Löwenköpfe an der Spitze seiner Keule zu gestalten. So brachte ich den Nemäischen Löwen doch noch ins Bild. Auf **Abbildung 05** sehen Sie das fertige Design von Herkules.



05

Das Design der Hydra

Die Hydra ist ein neunköpfiges schlangenähnliches Ungeheuer. Wenn es einen Kopf verliert, wachsen an dieser Stelle zwei neue nach. In Filmen oder Comics wird die Hydra meistens als drachenähnliches Wesen dargestellt, mit Füßen, langen Zähnen und Stacheln am Rücken. Mein Design ähnelt mehr der Kreatur, wie sie in den Sagen beschrieben wird. Es ist eher eine Mischung aus einem Krokodil und einer Riesenschlange. Das Design von Kreaturen und neuartigen Tieren macht mir sehr viel Spaß. Um ein möglichst realistisches und glaubwürdiges Aussehen zu kreieren, sollte man die Anatomie verschiedener Tiere gut kennen. Deswegen suchte ich mir viele



06



07