

Merkmale einer realistischen Zeichnung

1. Umrisslinien

Die Umrisslinien oder Konturen legen den Außenriss eines Gegenstandes fest, und damit seine Proportionen, die Lage auf dem Blatt, die Platzierung innerhalb einer Komposition und das Größenverhältnis zu anderen Bildgegenständen. Innerhalb der äußeren Umrisslinien können sich Binnenlinien befinden, die die Binnenfläche (Fläche innerhalb der Konturen) grob gliedern.

2. Binnengestaltung

Licht und Schatten: helle und dunkle Bildpartien werden festgelegt, dabei ist sowohl der Körper-, Kern- oder Eigenschatten als auch der Schlagschatten (Schatten, der vom Gegenstand auf die Unterlage fällt) mit zu berücksichtigen und die jeweilige Lichtrichtung zu beachten.

Volumen/Plastizität: an Gegenständen mit gewölbten Oberflächen kann man mithilfe von Hell-Dunkel-Übergängen das Volumen oder die Plastizität eines Gegenstandes darstellen. Die nach außen gewölbten Teile sind dabei heller, die nach innen gewölbten Teile sind die dunkleren. Je nach Oberflächenverlauf sind die Übergänge zwischen Hell und Dunkel fließender oder abrupter.

Oberflächenstruktur/Stofflichkeit: die Struktur einer Oberfläche oder die Oberflächenbeschaffenheit eines Stoffes kann mit unterschiedlichen "zeichnerischen Kürzeln" wiedergegeben werden – wie z. B. kürzeren oder längeren Strichen, Wellenlinien, Punkten, Kringeln, unregelmäßig gewellten Linien, Flecken, ...

Muster: Muster auf Stoffen oder Tierfellen werden so genau wie möglich wiedergegeben.

3. Technik

Schraffieren: Parallelschraffur, Kreuzschraffur, Punktschraffur bei linearen Zeichnungen

Wischen: bei sehr flächigen Zeichnungen