

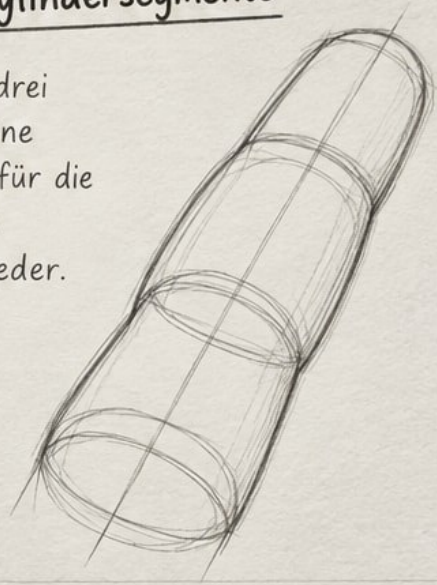
① Grundform und Achse

Lege die Länge und Neigung des Fingers mit einer Mittellinie fest.



② Zylindersegmente

Zeichne drei verbundene Zylinder für die einzelnen Fingerglieder.



③ Gelenke formen

Modelliere die Gelenke, indem du die Zylinder weich verbindest und die Übergänge ausarbeitest.



④ Nagel und Details

Zeichne den Fingernagel und die charakteristischen Hautfalten der Gelenke ein.



⑤ Konturen und Form

Ziehe die endgültigen Konturen nach und runde die Formen. Entferne überflüssige Hilfslinien.



⑥ Schattierung und Tiefe

Setze Licht und Schatten, um Volumen und Realismus zu erzeugen. Verfeinere die Hautstruktur mit feinen Linien.



Hier übst du: Finger

