

# Wie zeichnet man am besten Gewässer?

Beitrag von „ixel fabo“ vom 20. August 2025 um 23:24

ich find das schwierig zu erklären so schriftlich. ich hab danach auch vor kurzem gesucht .. Es kommt halt drauf an, wie detailliert/realistisch es aussehen soll und was es eben sein soll.

Eine technik ist über das Verblenden, so dass man eine fast einheitliche helles Grau hat und über das verblenden, zuerst waagrecht und dann senkrecht mit einem dickeren [blender](#) ( gewickeltes papiertuch o.ä.) bekommt man dann so ne verschwommene Oberfläche hin, in die man ein paar details, spiegelungen mit hand reinsetzt.

Ich hab vor kurzem das meer gezeichnet und da hab ich mit vielen vielen kleinen punkten in der ferne gearbeitet, diese verblendet und nochmal drüber gesetzt.. und dann nach vorne hin wurden die punkte zu feinen linien und schließlich zu wellen, also größeren wellenartigen Linien. Alles immer in schichten und wieder verblendet. mit dem radierstift dann die lichtpunkte und schäumende wellen zum Schluß rein gesetzt.

Ich guck mir halt in so einem Fall Tutorials an, von der Art Gewässer, wie ich es machen möchte.

Letztlich ist es nur eine Textur wie jede andere, also mir hilft, das so zu abstrahieren, damit ich mich nicht selbst blockiere, weil ich denke: wasser ist ja eigentlich durchsichtig, wie soll man das nur malen?