

HIN UND HER - MODELLIEREN

Nun modellierst du dein Objekt

Farbskala ausnutzen

Das Bild wird nun mit den zur Verfügung stehenden Farben modelliert.

Aufgabe: Lege deine Farbskala neben das Bild und gestalte die Übergänge. Schau dir aufmerksam die Schatten und die mittleren Bereiche an - welche Zwischentöne könntest du da noch einsetzen?

Immer wieder von links nach rechts und umgekehrt



Erfolgreich modellieren

Modellieren ist erfolgreich, wenn man immer wieder über das Bild geht.

Aufgabe: Arbeite mit mehreren Pinseln. Schraffiere mit ihnen und verwische dann die Übergänge.

Drehe den Pinsel immer um 180 Grad, wenn du am Ende eines Strichs angelangt bist.

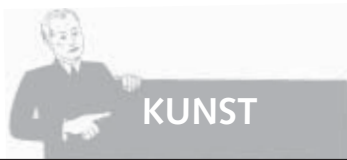
Mische die Farben auf der Palette und nicht auf dem Bild.

Abschluss

Zum Schluss setzt du noch die Drucker (tiefe Schatten) und die Lichter (Reflexe) - sparsam und mit einem spitzen Pinsel.



MALEN



DAS MOTIV RICHTIG ARRANGIEREN

Eine gute Vorlage ist immer die Voraussetzung für ein gutes Bild. Das betrifft folgende Faktoren:

Beschaffenheit

Beschaffenheit des Objekts Ist es überhaupt vernünftig malbar? Sind seine Umrisse charakteristisch? Kannst du seine Oberfläche angemessen wiedergeben?

- Aufgabe: Lege eine kleine Auswahl von Objekten auf den Tisch und erstelle einige Studien - welche Motive sind günstig malbar, welche weniger?



Blickwinkel

Hast du die optimale Sicht ausgesucht? Kann man das Motiv so am besten erkennen? Ist es auch in dieser Ansicht günstig darzustellen?

- Aufgabe: Drehe und kippe das Objekt in verschiedene Positionen. Erstelle mehrere Skribbles. Wähle eine geeignete Lage.



Beleuchtung

Ist das Objekt richtig ausgeleuchtet? Sind alle Details erkennbar? Beschränken sich die spiegelnden Flächen auf einige Glanzlichter?

- Aufgabe: Beleuchte das Motiv aus verschiedenen Höhen und Richtungen. Nutze auch mehrere Lampen und Reflexionswände (weißes Papier / Alufolie). Erstelle einige Fotos und vergleiche - beachte besonders die schattigen Stellen und die ausgefressenen Bereiche.



HELLE BEREICHE

Nun gestaltest du die hellen Passagen.

Ausgangston

Das Bild wird nun vorläufig komplettiert.

Aufgabe: Wähle einen mittelhellen Farbton aus deiner Skala und gestalte die hellen Passagen, so dass der Find komplett damit bedeckt ist.

Die hellen Passagen können unterschiedliche Transparenzen haben - es ist nicht notwendig, dass diese Passagen komplett abgedeckt sind



Formen betonen

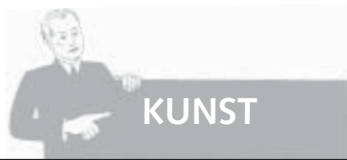
Einzelne Formen werden mit unterschiedlichen Tönen betont.

Aufgabe: Je nach Objekt können Passagen hervorgehoben werden, indem du die Farbtöne durch Hinzufügen von hellen Farbtönen oder Weiß oder Hellgrau modellierst.

Erste Lichter

Mit den Lichtern wird der Körper weiter modelliert

Aufgabe: Trage sparsam einige Lichter an den Stellen auf, an denen das Objekt weiß erscheint.



VON DUNKEL NACH HELL MALEN

Das Bild wird nun von den dunklen Stellen hin zu den hellen Passagen aufgebaut.

Ausgangston

Ein dunkler Ton hilft uns, das Objekt erst einmal in seiner malerischen Ausformung zu erfassen.

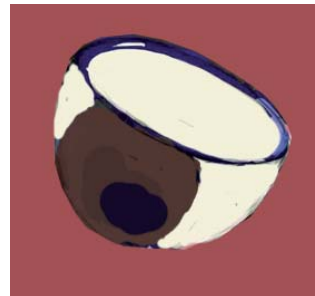
Aufgabe: Wähle einen dunklen Ton aus deiner Farbskala und trage ihn verdünnt auf. Kontrolliere das Bild und trage ihn erneut auf.



Schwarz

Ein dichtes Schwarz ist nicht einfach zu erzeugen.

Aufgabe: Wenn du einen vollständig deckenden den Schwarzton erstellen willst, musst du ihn mit einem dunklen Blau untermalen.



Differenzierungen

Schatten sind nie gleichmäßig dunkel - das muss wiedergegeben werden.

Aufgabe: Gestalte den schattigen Bereich, indem du dafür unterschiedlich dunkle Farbtöne aus deiner Farbskala benutzt.



Weitere dunkle Töne

Es folgen weitere Ausführungen in den dunklen Bereichen.

Aufgabe: Ergänze das Bild um weitere dunkle Töne.



UMRISSZEICHNUNG ANFERTIGEN

Die Konturzeichnung ist der nächste Schritt. Diese muss sorgfältig aufgetragen werden.

Linienstärke

Normalerweise korrigiert man seine Vorzeichnungen immer. Es ist deshalb erforderlich, dass man die Linien am besten so aufträgt, dass sie leicht zu radieren sind und keine Striche durch die spätere Ausführung durchschimmern.

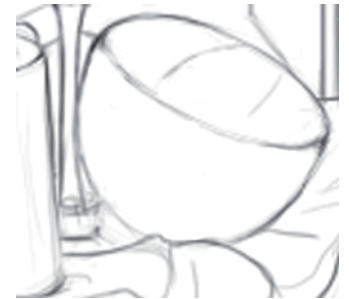
Aufgabe: Erstelle eine Umrisszeichnung, die möglichst gut die Form des Objekts wiedergibt. Nutze dafür einen Bleistift B3-B5 und trage die Konturen nur dünn auf.



Erste Korrektur

Schön, dass die Linien einfach zu korrigieren sind - betrachte dein Motiv und ändere.

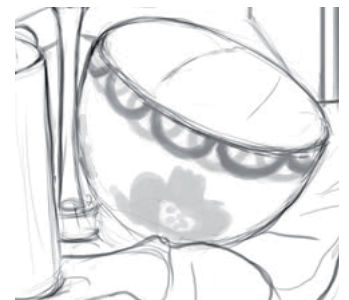
Aufgabe: Ändere die Form und zeichne gegebenenfalls etwas kräftiger nach. In dieser Phase kannst du auch mehr Einzelheit angeben. Willst du hier jedoch konkreter werden, musst du bereits Farbe benutzen.

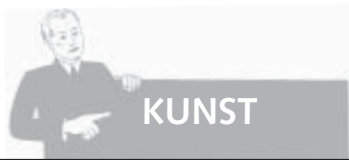


Details

In diesem Stadium musst du auch schon Feinheiten auftragen. Das macht man allerdings nicht mehr mit dem Bleistift, sondern mit dem Pinsel.

Aufgabe: Schau nach unter „Erste Farbaufträge“ und benutze die richtige Farbe. Nimm einen spitzen Pinsel und trage die Konturen der Details auf.





KONTUR FARBIG AUFTRAGEN

Mit einer Pinselzeichnung legt man dann die endgültigen Umrisse fest.

Umrisse

Die Umrisse werden in diesem Stadium in Farbe festgelegt. Am besten wählst du dafür eine hellere Farbe aus einem mittleren Farbton des Objekts.

Bei unserem Beispiel ist eine kleine Porzellanschale auf einen dunklen Fond gesetzt.



Farbton bestimmen

Suche mit einer Lochmaske einen mittleren Farbton heraus.

Aufgabe: Bestimme aus deinem Motiv einen mittleren Farbton.

Verdünne diese Farbe bis du einen hellen Ton erhältst.

Farbe auftragen

Die Farbe muss dünn aufgetragen werden, damit sie später nicht durchschimmert.

Aufgabe: Radriere alle überflüssigen Bleistiftstriche.

Trage den hellen Ton dünn auf die Konturen auf.

Bestimme dann die Farbskala des Objekts.



FARBPROBEN ANLEGEN

Ein Bild lebt davon, dass die Farben richtig angesetzt worden sind. Das kann man gut erforschen und kontrollieren.

Lochmaske anlegen

Mit einer Lochmaske kannst du die Farbskala eines Objekts genau bestimmen.

Aufgabe: Schneide eine Lochmaske aus schwarzer Pappe und lege sie auf das Objekt. Bestimme mindestens fünf verschiedene Farbtöne.

Farben anlegen

Erstelle eine Farbstudie, mit der du die Farbskala des Objekts so genau wie machbar wiedergibst.

Aufgabe: Mische die Farben an und fertige eine Probe an. Vergleiche mit Hilfe der Lochmaske, ob du den Farbton getroffen hast. Mach dir Notizen, aus welchen Bestandteilen sich die jeweiligen Farbtöne zusammensetzen.

Hilfsmittel

Mit einer Mischskala kann man den Farbton genau treffen. Du legst eine Tabelle an und mischst unterschiedliche Farben.

Aufgabe: Lege eine Tabelle mit drei Spalten an. Links ist der Original-Farbton, daneben eine Mischung mit einer weiteren Farbe, in der dritten Spalte die nächste Farbe.

