

ISB

KUNST
REALSCHULE

Teil 1

5/6

Jahrgangsstufe

QUALEN

Vorübung 1 Zeichnen am LightPad

1. Betrachte Fotos von Quallen und

beschreibe typische Merkmale, auf die du beim Zeichnen achten willst.

2. Vereinfache die Fotografie zu einer Linienzeichnung. Lege dazu das Foto und ein leeres Blatt auf ein LightPad. Alternativ kannst du das Foto auch auf eine Fensterfläche kleben. Überlege genau, welche Linien wichtig sind und welche Einzelheiten du besser weglässt.

3. Male die Quallen mit Farbverläufen aus. Verwende dazu Buntstifte.



ISB



Mischtechnik Übung 2

1. Grundiere deine Platte mit Acrylfarbe (verwende dazu Schwarz und Blau und achte auf einen spannenden Farbverlauf)
2. Übertrage deine Vorzeichnung aus der Vorübung auf die Grundierung.
3. Gestalte deine Qualle mit Buntstiften. Feine Farbverläufe lassen deine Qualle in unterschiedlichen Nuancen schimmern.



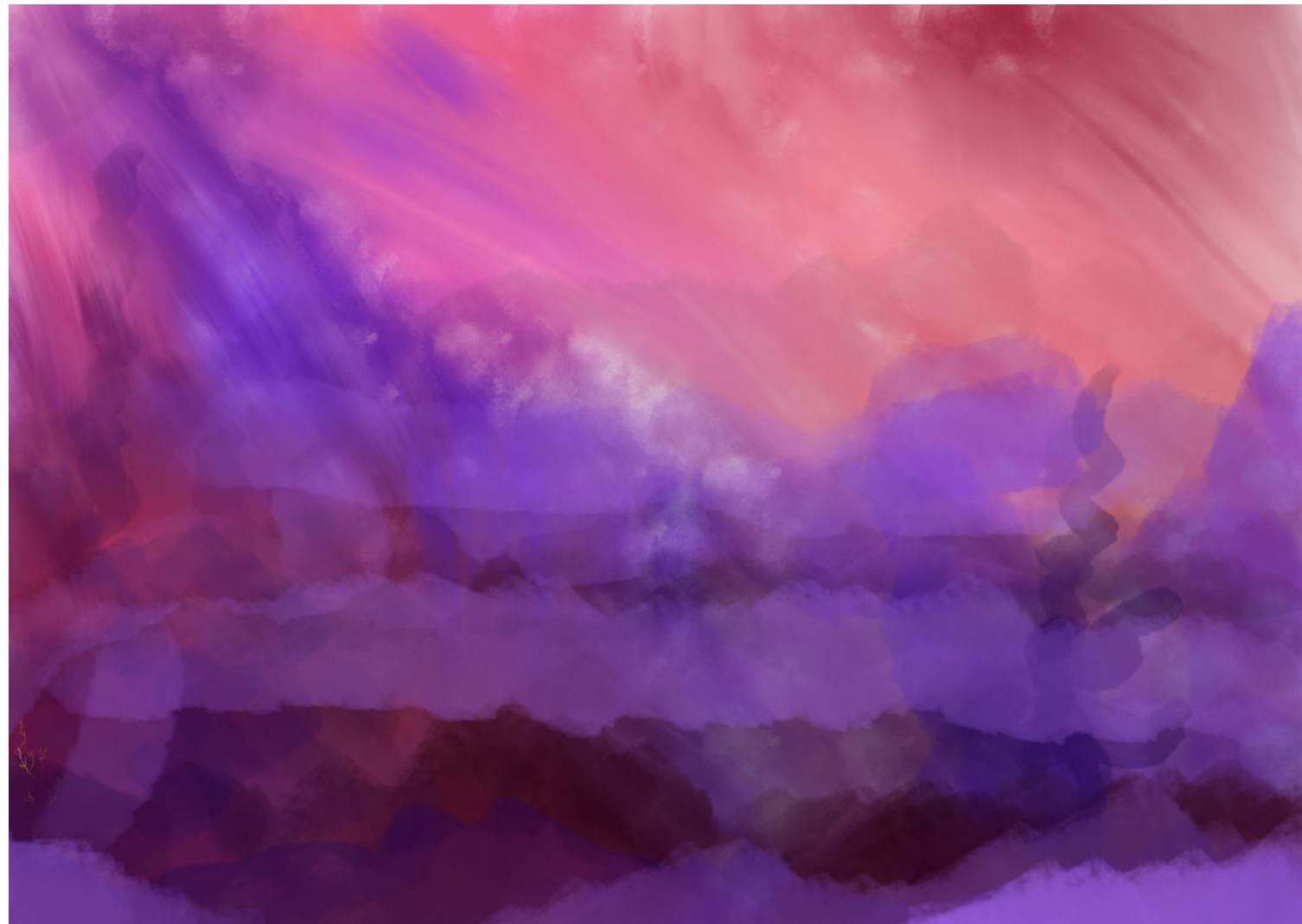
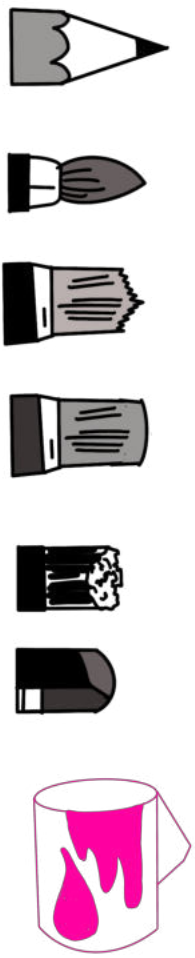
ISB

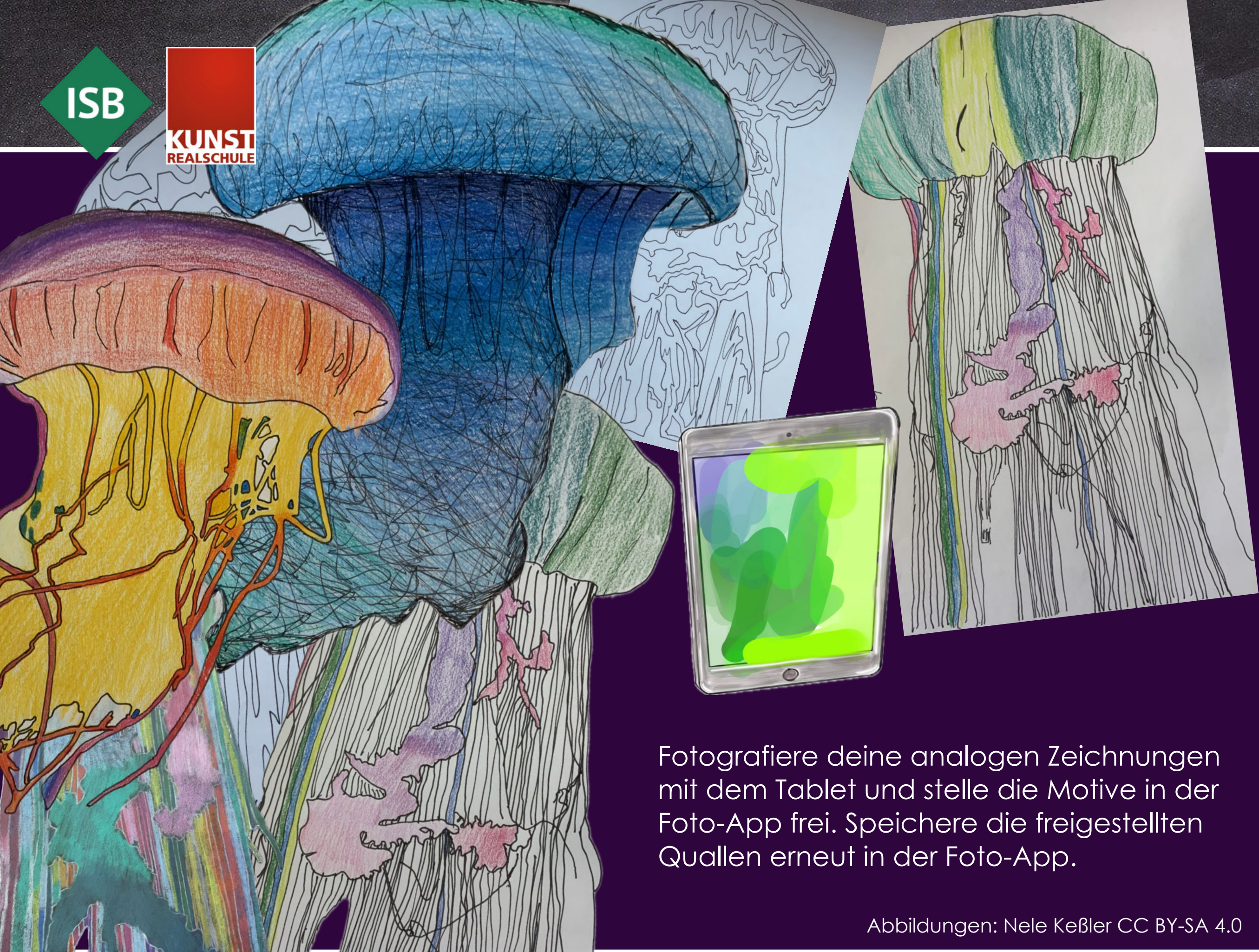
KUNST
REALSCHULE

Übung 3 - digital

Digitale Zeichnung

Öffne eine digitale Zeichen-App.
Beginne eine neue Zeichnung im Format DIN A3.
Gestalte mit verschiedenen Zeichen-und Malmitteln einen Hintergrund für deine Unterwasserwelt. Achte auf einen starken Hell-Dunkel-Kontrast.

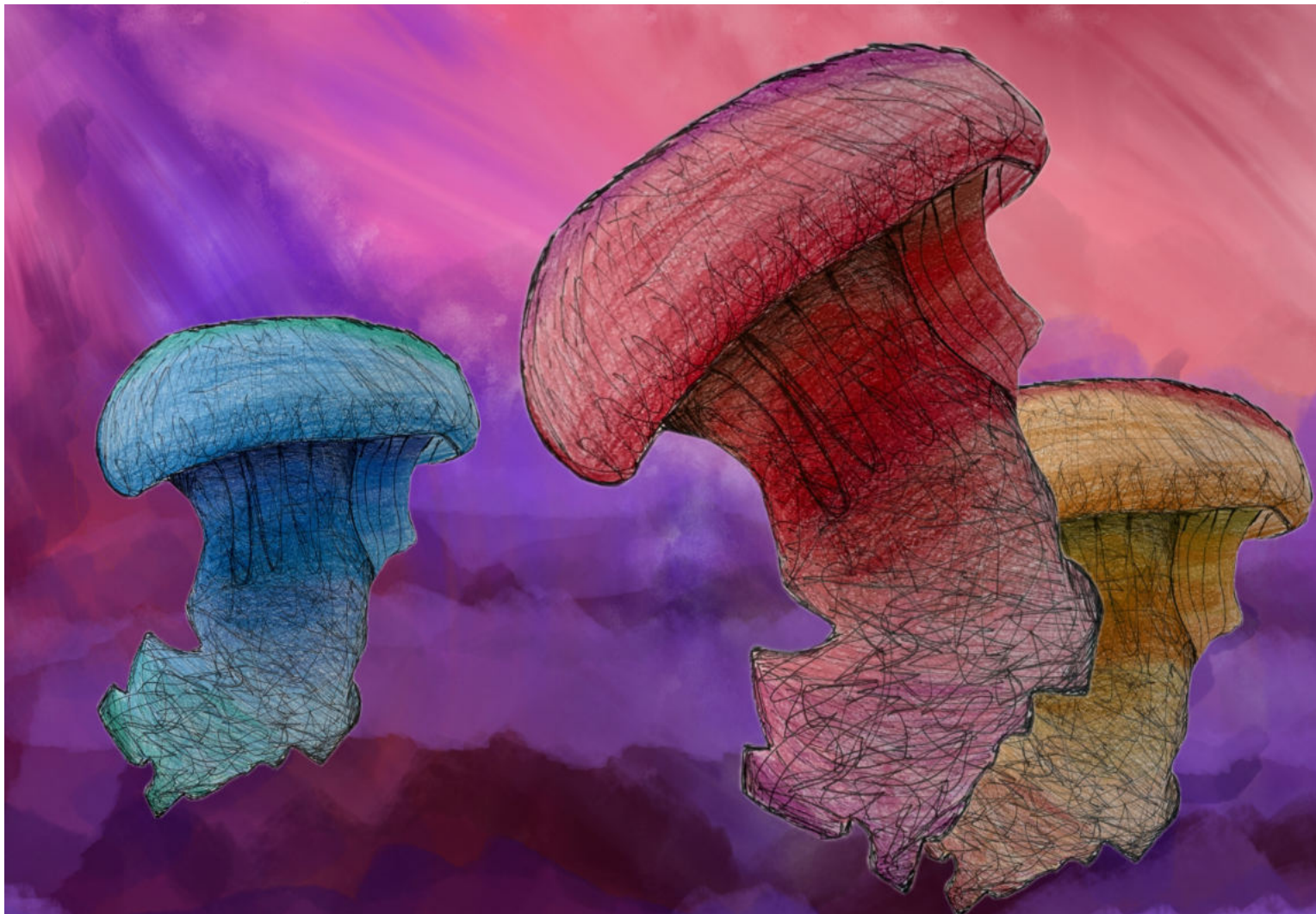




Fotografiere deine analogen Zeichnungen mit dem Tablet und stelle die Motive in der Foto-App frei. Speichere die freigestellten Quallen erneut in der Foto-App.



Füge die Motive auf der Zeichenebene ein.



Duplizieren

Farben verändern
mit HSL-
Anpassung
und Farbbalance



Deckkraft
verändern/
Transparenz



Füge deine freigestellten Quallen auf deinem Hintergrund ein.

- Dupliziere und verschiebe die Motive.
- Vergrößere und spiegle deine Quallen.
- Färbe die Quallen unterschiedlich ein.

ISB

