

Dies ist eine Anleitung der Künstlerin und Autorin Efyriel von Tierstein (kurz: EvT)

Die Anleitung ist nur für den privaten Gebrauch gedacht und EvT übernimmt keine Garantien dafür, dass eine Arbeit nach dieser Anleitung auch gelingt. Es ist nur ihre Art zu zeichnen, da jeder eine andere Art und Methode hat, kann dein Bild ganz anders ausfallen. Die Abbildungen sind nur zur Verwendung innerhalb dieser Anleitung, das Ausschneiden und Kopieren ist nicht gestattet. Das Urheberrecht verbleibt bei EvT und die Nutzung ist nur innerhalb dieser Anleitung erlaubt. Der Text und auch Textauschnitte dürfen nicht kopiert und anderweitig verwendet werden. Die Anleitung darf nur mit Genehmigung der Künstlerin auf anderen Seiten angeboten werden.

Dieser Text so wie die Urheberrechtsvermerke dürfen nicht entfernt werden!

Mehr über die Künstlerin und ihre Werke erfährst du unter: efyriel.bplaced.net

Eine Sandwüste malen

Einleitung

Diese Anleitung richtet sich vor allem an das malen am Rechner. Dazu brauchst du natürlich ein geeignetes Programm. Dies ist in der Regel ein Bildbearbeitungsprogramm. Über folgende Funktionen sollte ihr Programm verfügen.

- Arbeit mit Ebenen
- Ein Pinsel-Werkzeug (stufenlos größenverstellbar)
- Weiche Pinsel (mit weicher Kante)
- Pinsel-Transparenz (bzw. Deckkraft-Einstellung)
- Farbauswahl in feinen Abstufungen

Die meisten Bildbearbeitungsprogramme verfügen über diese Funktionen. Vorteilhaft sind Kenntnisse in dem entsprechenden Programm. Diese Anleitung gibt keine Auskunft wie du entsprechende Einstellungen im Programm vornimmst.

Wen du lieber von Hand zeichnest kannst du dich auch an diese Anleitung halten, jedoch solltest du erst nach der Skizze einfärben und dabei dann von Hell nach Dunkel arbeiten.

Ein Grafiktablet vereinfacht das Malen sehr, eine gute Maus geht aber auch. Man sollte jedenfalls auch genaue Linien ziehen können. Das hineinzoomen in das Bild wird nicht immer extra erwähnt, dass kannst du jederzeit tun, wenn es sich anbietet.

Arbeitsschritte

1. Vorbereitung

Wähle ein Format aus, dass zu deinem Bild passt. Erstelle die Malfläche ruhig größer und verkleinere das Bild später. Denn so siehst du besser was du malst und kannst einen möglichen Rand, der nicht so schön ist abschneiden. Speichere deine Malfläche schon einmal unter einem Sinnvollen Namen ab. Nun solltest du auch nach jedem weiteren Malschritt speichern.

2. Einteilung

Nun legst du fest, wo der Horizont liegen soll. Dazu ziehst du eine Linie über dein Malfeld. Welche Farbe du verwendest ist dabei gleichgültig, ich verwende hier meistens Schwarz, da es auf dem weißen Grund am besten zu sehen ist. Es muss auch keine perfekt gerade Linie sein, es sieht sogar besser aus, wenn sie einige Wellen aufweist oder auf einer Seite ein klein wenig tiefer liegt als auf der anderen.

Erstelle eine neue Ebene und nenne sie Himmell1 und noch eine weitere mit dem Namen Erde1.

Wähle nun die Ebene Erde1 aus und male die untere Fläche bis zu deiner Linie mit einem Hellgelb aus. Dazu kannst du einen recht großen, leicht weichen Pinsel verwenden, du solltest jedoch nur bis knapp über die Linie malen, da diese Kante nachher die hintersten Dünen begrenzt.

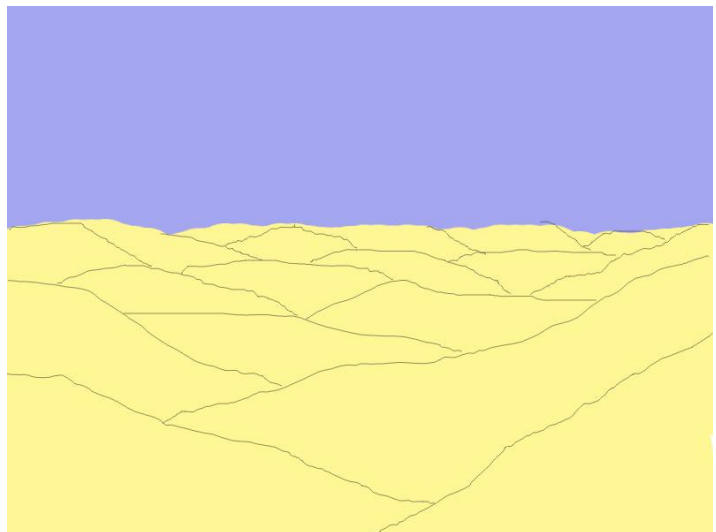
Wähle anschließend die Ebene Himmell1 und male den Himmel in einem Hellblau aus. Da diese Ebene unter der Ebene Erde1 liegt brauchst du keine Angst zu haben über die Erde zu malen.



3. Skizzieren

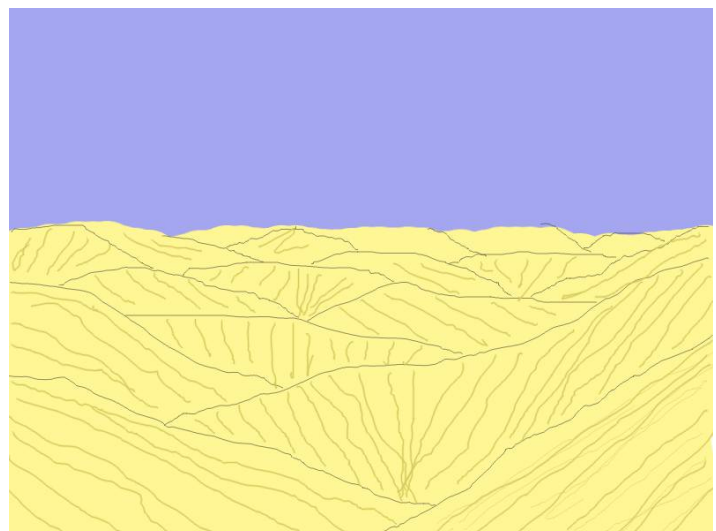
Erstelle eine neue Ebene und nenne sie Skizze. Wähle sie aus, nehme einen dünnen Pinsel in schwarz oder dunkelgrau und skizziere deine Dünen vor. Achte darauf, dass im Vordergrund größere und nach hinten ein paar kleinere Dünen zu sehen sind.

Speichern nicht vergessen!



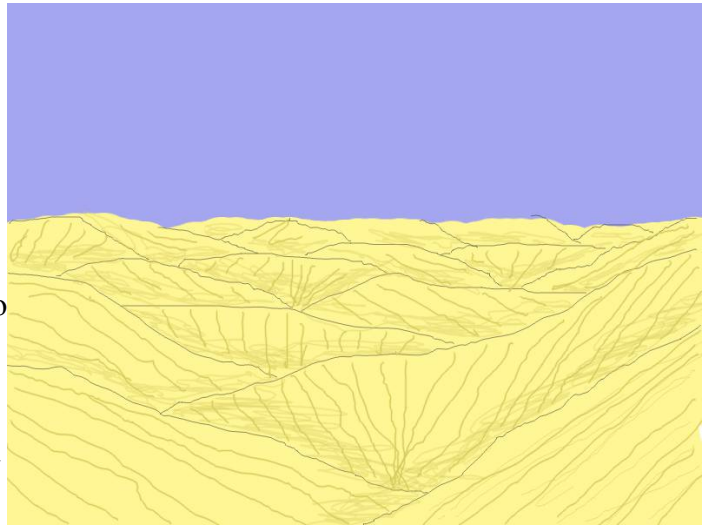
4. Richtung der Dünen

Um die einzelnen Dünen leichter unterscheiden zu können erstellst du eine neue Ebene (mit Namen Richtung). Nimm nun einen etwas dunkleren Gelbton als du auf der Ebene Erde1 verwendet hast und male dir die Richtung der Dünen auf. Einige davon dürfen gerne auch schräg verlaufen, so wie du es auf dem Bild siehst.



5. Erste Schatten

Erstelle eine neue Ebene (Schatten1). Die Schatten legst du im selben Gelbton (oder auch ein wenig heller), jedoch mit Transparenz des Pinsels an. Probiere hier etwas herum, die Einstellungen der Transparenz sind je Programm etwas unterschiedlich. Ich verwende etwa 35-40%. Die Schatten befinden sich an den Stellen, wo sich die Dünen überlagern, also immer oberhalb deiner Skizzenlinien. Verwende am besten einen kleinen Pinsel und mach viele einzelne Striche. Achtung, je mehr Striche du übereinander machst desto dunkler wird dein Schatten. Mach ihn noch nicht zu dunkel, du kannst immer noch nachbessern. Speichern! Damit hast du nun einfache Dünen, mit denen du weiterarbeiten kannst.

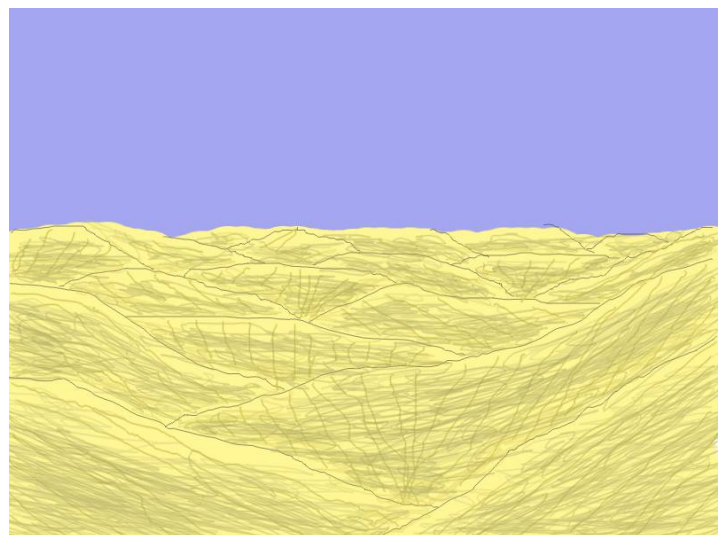
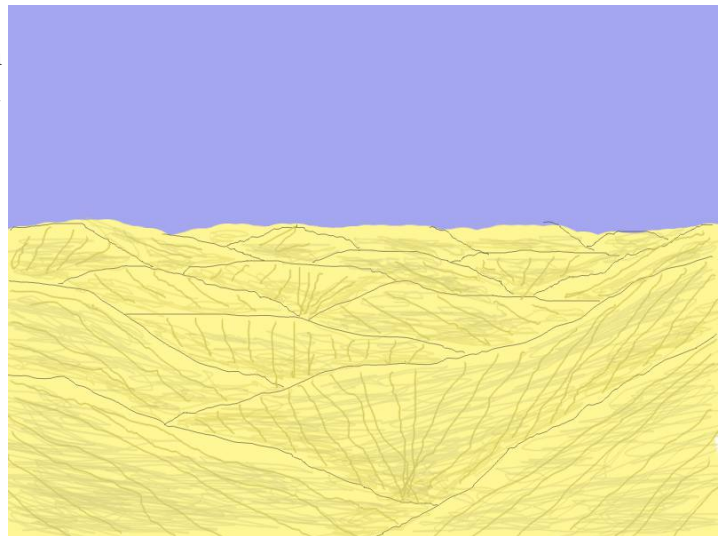


6. Mehr Stofflichkeit

Da deine Dünen so noch nicht sehr plastisch aussehen, fügst du eine weitere Ebene hinzu (Sand1).

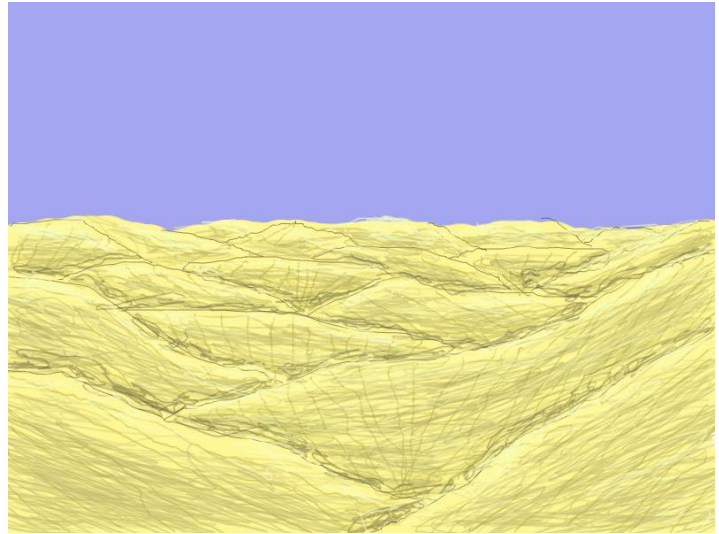
Dein Gelbton wird nun noch etwas dunkler bzw. wird mehr Sandfarben, Transparenz bleibt. Ausgehend von deinen Schatten machst du nun Linien entgegen deiner Richtungslinien. Beachte das deine Dünen an den oberen Rändern hell bleiben. Die Dünen dürfen auch nach oben heller werden, da die Sonne mehr darauf scheint. Da naturgemäß all das was weiter weg ist unschärfer erscheint, musst du dir keine Sorgen machen wenn bei den kleineren Dünen im Hintergrund die Flächen nicht so ordentlich werden. So sehen deine Dünen schon etwas plastischer aus.

Diesen Vorgang wiederholst du nun mit weiteren Ebenen und langsam dunkler werdenden Farbtönen so lange, bis es dir plastisch genug ist. Mach es noch nicht zu dunkel, nachbessern ist einfacher als etwas rückgängig zu machen.



7. Dunklere Schatten

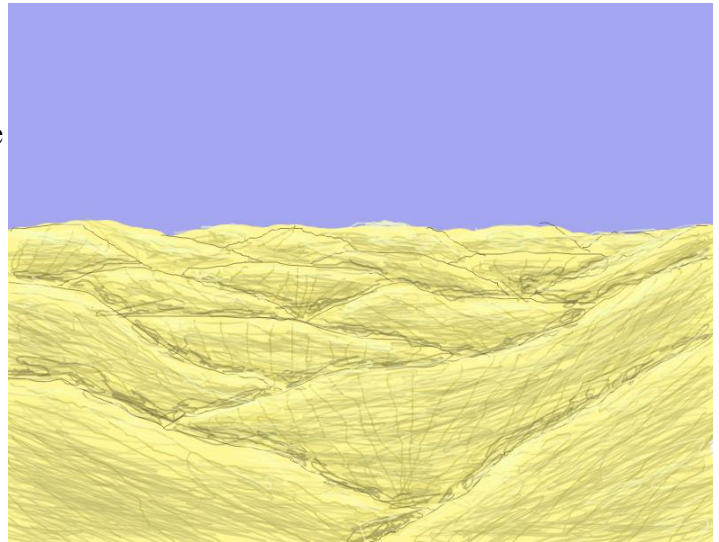
Da durch den beschriebenen Vorgang die Schatten von zuvor überdeckt wurden legst du eine weitere Schattenebene an (Schatten2). Auf diese malst du nun mit einem sehr dunklen grau-gelb tiefere Schatten.



8. Lichter anfügen

Jetzt lässt du die Sonne scheinen! Erstelle dazu eine neue Ebene (Licht), nimm sehr helles Gelb (Richtung weiß) und male einige helle Stellen auf die obere Kante der einzelnen Dünen.

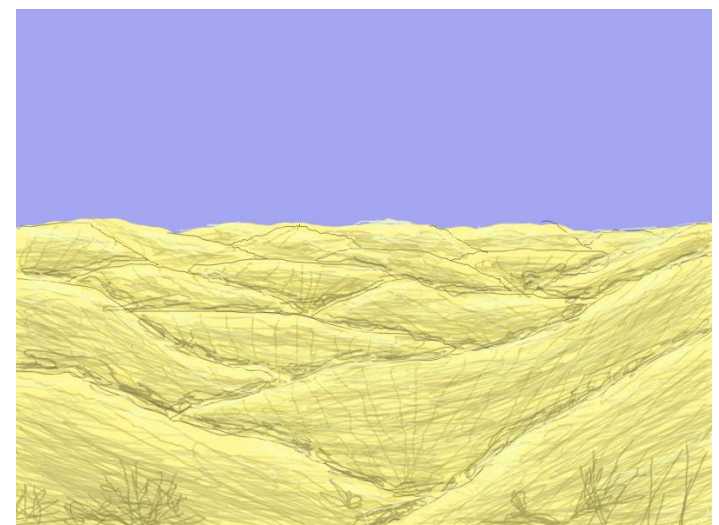
Mit diesem Gelb darfst du ruhig auch etwas über den Rest der Düne malen, nur nicht zu viel! Dadurch wird sie etwas 'verwischt' und die Übergänge der anderen Schichten gemildert. Ist dir dein Gelb noch nicht hell genug, kannst du natürlich auf die selbe (oder eine weitere Ebene) noch ein wenig hellere Farbe legen (manchmal genügt es aber auch die Deckkraft etwas zu erhöhen). Speichern!



9. Feinheiten

Nun kannst du noch ein paar Feinheiten einfügen, wie es dir beliebt. Lege dazu eine weitere neue Ebene an (Feinheiten). Das können ein paar trockene Halme oder sonst etwas sein.

Stören dich die Richtungslinien, die wir auf die Dünen gelegt haben, kannst du diese Ebene einfach ausblenden. Das ist je Programm verschieden, oft ist jedoch ein Auge links neben der Ebene. Normal ist dieses geöffnet, klickt man es an wird die Ebene unsichtbar.



10. Der Himmel

Was jetzt noch fehlt ist der Himmel. Denn auch über einer Wüste wird er nie in einem einheitlichen Blau sein. Such deine Ebene Himmel1 und klicke sie an, dass sie aktiv ist. Nun legst du eine neue Ebene an, die direkt über der Ebene Himmel1 liegt. Nenne sie Himmel2.

Auf diese Ebene malst du mit einem anderen Blauton einige Schattierungen an den Himmel. Auf eine weitere Ebene (Wolken) direkt über Himmel2 kommen die Wolken. Da es eine Wüste ist, werden es meist nur schwache, zarte Wolken sein. Achte auf die Transparenz deines Pinsels für die Schattierungen im Himmel und die Wolken verwendest du Deckkraft um die 40 oder weniger.

Zum Horizont hin kann der Himmel auch etwas heller werden um die Weite zu verdeutlichen.



Fertig ist deine einfache Sandwüste! Natürlich kannst du auch variieren und im Vordergrund mit weniger Dünen arbeiten, den Horizont höher setzen oder die Perspektive verändern. Auch eine Stadt im Hintergrund macht sich gut um Abwechslung zu bringen.

Ein weiteres Beispiel welches in ähnlicher Weise gearbeitet wurde.

Hier gibt es jedoch etwas mehr Bewuchs und wesentlich mehr Schichten als beim oberen Beispiel.

