

Airbrush Regeln und Tipps von Norbert

§1. Cleaner Farbe Cleaner

Das heißt bevor ich anfangen mit den Airbrushen reinige ich die Pistole um
Eventuell die Alte Farbe vom Vortag anzulösen. Cleaner = Reiniger vom Lidl W5 in Blau
Für hartnäckigen eingetrocknete Farbe Spiritus (Schlecker) danach mit Wasser Nachspülen.

§2. Luft Farbe Luft

Ich fange immer mit der Luft an und höre mit der Luft auf.
Dadurch fange ich mit einer sauberen Nadel an und bekomme am Anfang keinen Geisterpunkt.
Wenn ich auf's Blatt gehe habe ich die Luft an. Vorher auf einem Testblatt auf Funktion Prüfen.

§3. Farbe Mischen und Airbrush Controlle

Nadelkappe mit Finger oder Kunststoffkappe dichtmachen damit ein Druck entsteht denn Farbhebel
LEICHT nach hinten ziehen bis es anfängt zu Blubbern = Farbe wird gemischt . Blubber mit
Lappen Wecktupfen.
Beim abdichten ohne denn Hebel nach hinten zu Ziehen dürfen keine Blassen im Farbbehälter
hochsteigen = Nadel und Düse sind dicht.

§4. Mischungsverhältnisse

Die Farbe **IMMER** mit Wasser (H₂O) verdünnen.
Magenta (Mg) Grundfarbe Rot mindestens 1 zu 1 verdünnen.
Gelb (Ge) Grundfarbe Gelb mindestens 1 zu 1 verdünnen kann auch 1 zu 3 sein.
Brillantgrün (Gr) Grundfarbe Grün mindestens 1 zu 1 verdünnen.
Cyanblau (Cy) Grundfarbe Blau mindestens 1 zu 3 verdünnen

§5. Grundfarbtabelle Aero Color Professional von Schmincke Zu je einen Tropfen aus der Pipette

Orange	3Ge. + 1Mg
Rot	1Ge. + 1Mg.
Karmin-Rot	3Mg. + 1Ge.
Violett	3Mg. + 1Cy.
Dunkelblau	1Mg. + 1Cy.
Ultramarin-Blau	3Cy. + 1Mg.
Smaragt-Grün	3Cy. + 1Ge.
Hellgrün	3Ge. + 1Cy.
Neutral-Grau Kalt	5Mg. + 6-7Gr. Einfach testen
Neutral-Grau Warm	1Ge. + 3Mg. + 1Cy.

Tipps zu Farben und deren Bedeutung

Gelb = hell, heiter, freudig
Orange = warm, froh, festlich, aufreizend
Rot = aktiv, stark, laut, aufreizend
Weiß = sauber, rein, strahlend, unantastbar
Blau = kalt, stabil, treu, angenehm
Grün = passiv, ruhig, natürlich, gelassen

§6. Brauntöne

Haut (hell)	16ge. + 5Mg. + 1Gr.
Haut (mittel)	25Ge. + 20Mg. + 1Cy.
Haut (rötlich)	3Ge. + 5Mg. + 1Gr.
Haut (dunkel)	6Ge. + 5Mg. + 1Gr.
Umbra	1Ge. + 2Mg. + 1Gr.

§7. Buch Tipps und Zeitschriften

Das Grosse Technikbuch Airbrush ISBN: 3-924433-80-1 (€19,90 Weltbild)
DuMont`s Farbenatlas v. Harald Küppers ISBN: 3-8321-4802-7
Die Künstler-Farbmischscheibe ISBN: 9783824115006 (€9,80)
Airbrush Step by Step Erhältlich im Zeitschriftenhandel (€6,90)

§8. Tipps: Der Normale (RICH + IWATA) Arbeitsdruck sollte 1,6-1,8 bar sein. Wenn du die Farbe 1 zu 10-20 Verdünst muss du denn Arbeitsdruck reduzieren auf ca. 0,5-0,7 bar. Wenn du eine dickflüssige Farbe verarbeitest sollte der Druck bei ca.2,5 -3 bar sein z.b. Createx Farben.

Airbrush Übungen

Übung Nr. 1

Liegende 8 : Mit Luft eine 8 machen danach leicht den Hebel nach hinten ziehen und versuchen eine 8 zu Brushen ohne Anfangs und Endpunkt. Die Linie soll aus dem nichts kommen und im nichts aufhören.

Übung Nr. 2

Punkte Brushen: ohne ein Sternzeichen zu Zeichnen. Also Luft- Farbe – Luft denn Hebel leicht nach hinten ziehen danach wieder vor und das ganze immer wieder wiederholen.

Übung Nr. 3

Auf ein Blatt 2 Linien senkrecht von oben nach unten ziehen mit einem Abstand zum Rande von ca. 3cm. In die Linke Spalte ein **L (Luft)** in die Mittlere ein **F (Farbe)** und in der rechten wieder ein **L (Luft)** . Nun Fangen wir an von Links nach rechts Linien zu ziehen ohne die Luft abzustellen (Hebel nach oben) .

Merke: Immer denn Hebel gedrückt lassen .

Übung Nr. 4

Fläche Brushen: Aus einem Skizzenblock (170g) ein Rechteck schneiden. Auf der Seite der Schablone eine Skale von 6-8 Strichen anzeichnen das untere drittel der Schablone frei lassen.

Nun von oben nach unten Brushen und immer einen Strich früher mit der Farbe aufhören.

Bis ein verlauf von dunkel nach hell entsteht also ein harmonischer Farbverlauf von zum Beispiel

Cyan Blau bis **Hellbau** fast weiß (Untergrund) .

Merke: Die Übung hat die beste Wirkung wenn du sie mit Cyan Blau machst danach erst mit anderen Farben.

Lege nun verschiedene Farben (**Mg.-Ge.-Cy.-Gr.**) aufeinander und du wirst sehen welche schöne Farben entstehen.

Übung Nr. 5

Feder: Gebogene Linien (Bananen) auf ein Din A4 Blatt anlegen. Das Blatt unter das große Legen damit der Kiehl nicht zu groß wird.

1; Ein Kiehl anlegen. **2;** Carrera Bahn (Kurve) anlegen. **3;** Stones Zunge anlegen. **4;** Abstand zum Kiel Überprüfen welcher ist nun Größer? Dort kommt die zweite Kiellinie hin. **5;** Nun das Feder Skelett anlegen. **6;** Erst mit breiten cremigen Linien danach näher an den Untergrund bis wir im Vordergrund sind und feine Linien anlegen. **7;** Wenn die Feder fast fertig ist machen wir vorne den Kiel fertig. **8;** In der Feder nun Schattieren (Licht und Schatten) .

Feder soll nun Leicht rund wirken wie ein Rohr das Stahl. **9;** Schatten von der Feder auf dem Untergrund anlegen wo die Feder am nächsten am Untergrund ist, ist es am dunkelsten (der Schatten) . **10;** Denn Himmel anlegen.

Merke: Wenn du die Feder anlegst (das Skelett) sollen die umriss Linien nur ganz leicht zu erkennen sein denn wir wollen keine MICKY MAUS Feder **Tipp: Feder Neutralgrau, **Himmel Blau, Untergrund Braun.****

Übung Nr. 6

Kugel (Die Zeitmaschine) 1: Teilt euch die Kugel erst einmal in ein **Uhrwerk** mit einem Zifferblatt von 12,3,6,9uhr ein. Die Kreisschablone nicht zu klein ausschneiden, **Skizzenblock** verwenden. **Merke: Bei Flächen immer einen Großen Abstand zum Untergrund min. 10 Fingerbreit. Die Farbe zum Üben Cyanblau.**

Cyanblau immer 1-3 mit Wasser verdünnen!!!!!!

2: Mit Luft bei ca. bei 8 anfangen bei ca.11 die Farbe nun ganz rum innerhalb der Schablone (Leichter heller Rand und immer mit der Form Brushen) bis ca. 10 dann mit der Luft weiter bis ca. 2uhr. **Tipp der verlauf kommt aus dem nichts und geht ins nichts.** **3:** Nun das ganze umgekehrt bei ca. 2 die Luft bei ca. 10 die Farbe 1x komplett rum bis ca. 12uhr die Luft auslaufen lassen bis ca. 8. **4:** So nun geht's wieder zurück von 8 Luft von 11 Farbe 1x komplett rum über die 11-12 drüber und bei ca13-14uhr die Farbe auslaufen lassen die Luft weiter bis 16uhr.

Am Rand muss nun immer noch ein Leichter Heller fast weißer Rand sein. Ok nun sollte in der Mitte ein weißer heller runder **FLEK** sein. **5:** Nun in Ellipse Form von unten nach Oben links denn Lichtpunkt Brushen.

(**Farbverlauf Übung 4 nun aber leicht Gebogen**) Gebogen (wie ein U) heißt: der Equator ist nicht Waagrecht sonder Gebogen von 8-4 und er läuft aus bei 9 und 3uhr. **6:** Der Schatten wenn die Kugel aufliegt ist genau wo sie aufliegt der Schatten am dunkelsten wenn sie Schweben soll dann zwischen Kugel und Schatten ca. 1-2cm Abstand halten und schon Schwebt sie. **Merke: Licht von Links Schatten nach rechts.** **7:** Zum Horizont im Hintergrund entweder im Obersten oder Unterstem Drittel eines Bildes.