

ÜBUNG 4 | 1. SEMESTER

Skizzieren Sie alle diese Plüschtiere nachdem Sie im Unterricht die ausgestopften Felltiere skizziert haben. Versuchen Sie nun die visuelle Information, die Sie im Unterricht bei den richtigen ausgestopften Tieren beobachten konnten, in diesen visuell nicht reichen Kuscheltieren einzubringen.

Wenden Sie in den Skizzen die vier Regeln an, also die Linien flattern lassen, mit Strichbündeln arbeiten und mit kreuzenden Linien arbeiten. Besonders sollen Sie nun beachten, mit den offenen Linien zu arbeiten.

Versuchen Sie die Kuscheltiere mit agilen Linien visuell reich zu gestalten, übernehmen Sie also visuelle Information von den richtigen Tieren: dies sind anatomische Informationen wie Gelenke oder auch Behaarung etc.. Je mehr Informationen die Linien beinhalten, umso interessanter wird die Skizze. Die Linien sind so zu verwenden, dass diese an den Orten, wohin der Blick gelenkt werden soll - zu den Augen, den Pfoten oder auch zu den Wäscheklammern - reicher sind als an unwichtigen Orten. Andere Orte lassen Sie offen.

Tägliches Skizzieren mit verschiedenen Tempi bringt die besten Resultate: skizzieren Sie ein Tier in 3 Minuten, ein anderes in 10 Minuten. Verzichten Sie vorerst auf Flächen sowie auf Tonwerte.



- 1 ... die Linie flatte
- 2 ... mit Strichbündeln
- 3 ... mit kreuzenden Linien
- 4 ... mit offenen Linien
- 5 ... den Strich aktivieren
- 6 ... den Strich ausblenden
- 7 ... Perspektiven
- 8 ... Abmessen
- 9 ... Dunkelheiten
- 10 ... Schatten konstruieren