

Peter Tronser

# AIRBRUSH

für Einsteiger

Eine faszinierende Technik  
für weiche Farbübergänge

# Inhalt

Vorwort	7	Übersicht Airbrush-Pistolen	14
<b>Grundausrüstung</b>	<b>9</b>	Reinigung	16
Airbrush-Pistolen	10	Airbrush Reinigung	16
Pustestift	10	Airbrush zusammenbauen	19
Fixierspritze	10	Kompressoren und Luftquellen	20
BlowPen	10	Luftdruckflasche	20
Airbrushpistole	10	Membrankompressor	20
Mischsysteme	11	Ölfreier Kolbenkompressor	20
Außenmischsystem	11	Öl-Kolbenkompressor	20
Innenmischsystem	11	Druckeinstellung	21
Saugbecher	11	Pflege und Wartung	21
Fließbecher	11	Nach Nutzung entlüften	21
Funktionsweisen	12	Kondenswasser ablassen	21
Einfache Hebelfunktion	12	<b>Materialien</b>	<b>23</b>
Doppelte Hebelfunktion	12	Farben	24
Geregelte doppelte Hebelfunktion	12	Farbhilfsmittel	25
Schraubdüsen	13	Gestaltungsspektrum	26
Steckdüsen	13	Masken und Schablonen	28
		Feste Masken	29
		Lose Masken	29
		Flüssige Masken	29
		Masken aus Fundstücken	30
		Steine als Maske	30
		Luffa-Schwamm-Maske	30
		Stoffreste als Maske	30
		Tierhaar als Maske	31
		Watte als Maske	31
		Gegenstände als Maske	31
		Schablonen und Masken	32
		Freihandschablonen	32
		Maskierfilm	32
		Übertragen von Motiven	33
		Wachsfreies Transferpapier	33
		Maskierfilm	33



<b>Hilfsmittel</b>	34
Sprenkelkappen	34
Buntstifte	34
Pinsel	34
Haushaltsschwamm	34
Radierer	35
Glasradierer	35
Radierstifte	35
Skalpell	35
<b>Farbenlehre</b>	36
Primär-/Grundfarben	36
Farben mischen	36
<b>Farbkreis</b>	37
Komplementärkontraste	37
Schatten	37
<b>Grundtechniken</b>	39
<b>Grundübungen</b>	40
Luftzufuhr und Farbfluss	40
Farbfluss beenden	40
Punkt	41
Linie	41
Halbkreis	41
Kreis, Kugel, Spirale	42
Strich (Dagger Stroke)	42
<b>Übungsbeispiele</b>	
Regenbogen	43
Papierkante	46
Farbverlauf	48
Kugel	52
<b>Motive</b>	59
Galaxie	60
Insel	68
Wassertropfen	74
Wasserschrift	80



Farbtropfen	86
Einschusslöcher	92
Auge	98
Steinpyramide	106
Kirschblüten mit Pagode	114
Häufige Fehlerquellen	120
Glossar	122
Motive übertragen/Vorlagen	124
Autor	126
Danksagung	126
Buchempfehlungen	127
Impressum	128