

ONTWERP MUURSCHILDING MUURMASTERS

Hieronder de kleurenversie van het ontwerp. Nadat alle hulplijnen gemarkeerd zijn kun je per kleur de desbetreffende vlakken inkleuren. Maak je niet druk als je geen vaste hand hebt, als de lijnen een beetje wobbeler worden is dat alleen maar mooi.



Blauw 1



Blauw 3



Groen 1



Groen 3



Bruin 1



Bruin 3



Wit



Blauw 2



Blauw 4



Groen 2



Pink



Bruin 2



Bruin 4



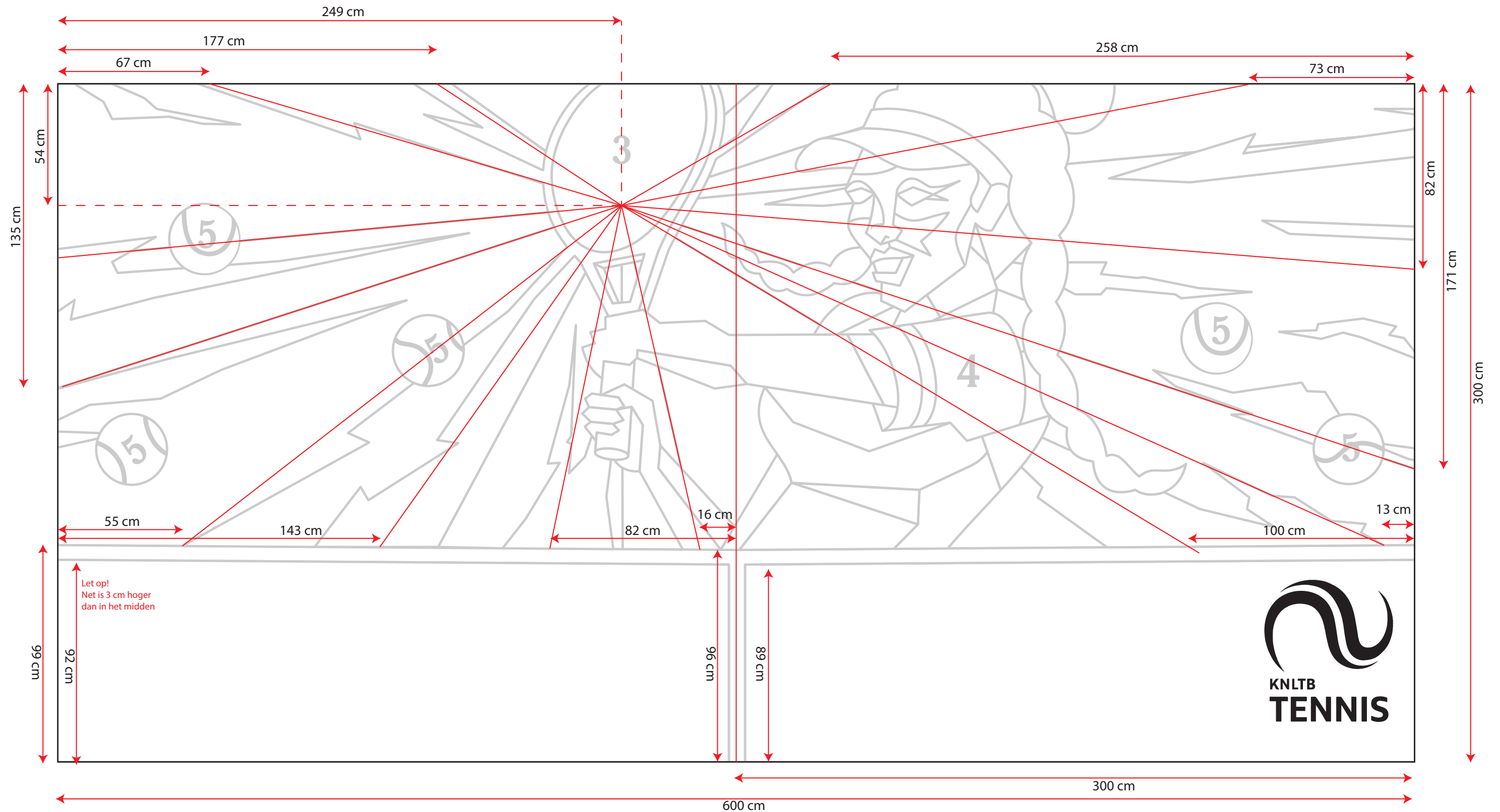
Outline Blauw

WERKTEKENING 1 - ACHTERGROND

Hieronder de werktekening van de achtergrond.

Meet alle punten uit en markeer ze met een krijtje. Spat daarna alle lijnen met een spatlijn.

Je hebt dan alle rode hulplijnen. Deze kun je als referentiepunt gebruiken om de achtergrond na te tekenen.

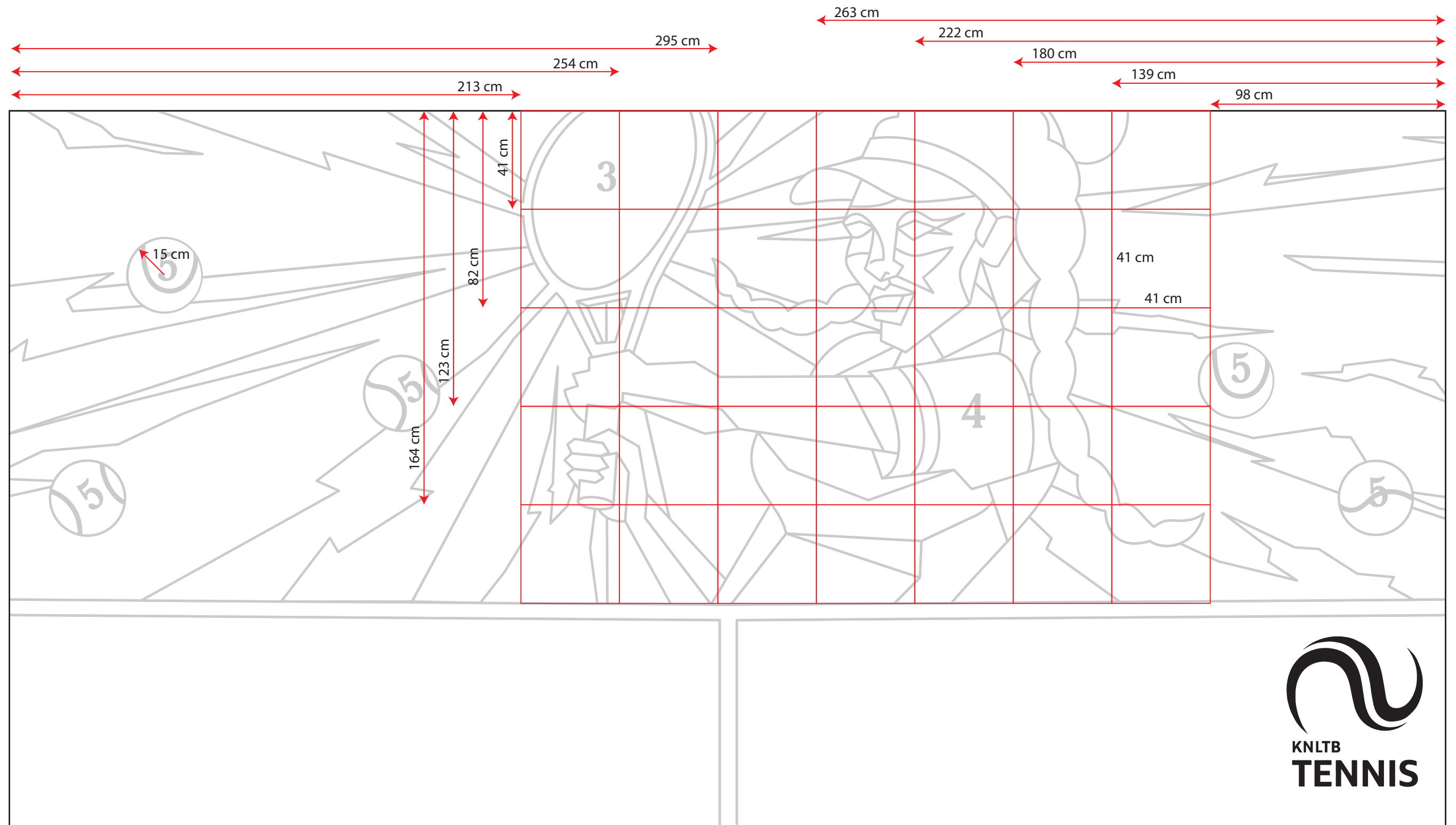


WERKTEKENING 2 - FIGUUR

Hieronder de werktekening van het figuur.

Meet het raster uit en spat deze weer met de spatlijn. schets vervolgens de figuur na in het raster, gebruik een krijtje.

Teken daarna de ballen op de muur. Gebruik een touwtje en trek de circels met een diameter van 15cm.



MATERIALEN

- meetlint
- krijtje
- muurpasser (touw + spijker + krijtje)
- spatlijn/slaglijn
- schilders-tape
- 1 x muurroller groot (+- 20 cm) + bijpassende verfbak
- 14 x muurrollertje klein (+- 10 cm)
- 14 x verfbakjes voor de rollertjes (TIP!: 'Roll and Go' bakjes met handvat)
- 14 x platte kwast voor waterdragende verf (+-maat 40)
- 3 x platte kwast/penseel (+- 2,7 cm breed)
- penseeltje voor handtekening
- emmertje met water (+- 2,5 liter om kwasten nat in te houden)
- Muurverf voor buiten: Zie werktekening voor kleurcodes
- stukloper/folie/karton om de grond te beschermen tegen spatters.

WERKWIJZE

1. Dek het veld voor de muur af met stukloper/folie/karton.

2. Rol de hele muur in de kleur blauw 1 en laat drogen (zie verfpot hoelang dit is)

---Droogtijd---

HULPLIJNEN ACHTERGROND

3. Markeer alle punten op de muur met een krijtje en meetlint (zie werktekening 1).

4. Spat met de spatlijn alle rechte lijnen.

Doe dit met 2 personen. 1 pers houdt het einde van de lijn vast en zet deze op een gemarkeerd punt op de muur. De andere persoon loopt naar waar de lijn naartoe moet gaan en drukt de spatlijn ook tegen de muur. Zorg dat de lijn strak op spanning staat en trek met je andere hand de lijn iets omhoog en laat hem los schieten tegen de muur aan. Er staat nu een strakke krijtlijn op de muur. Deze hulplijnen kun je straks gebruiken om de achtergrond vormen makkelijker na te tekenen.

HULPLIJNEN FIGUUR

6. Meet en spat het raster op de muur (zie werktekening 2)

7. Gefeliciteerd alle hulplijnen staan, nu kan het leuke werk beginnen: schetsen! :)

8. De achtergrond zijn abstracte puntige vlakken die snelheid en focus op het racket uitstralen. Ze hoeven dus niet precies als de schets te zijn. Teken daarom lekker vrij en maak hoekige vormen. De hulplijnen zorgen ervoor dat de richting goed is en maakt het natekenen makkelijker.

9. Het figuur moet wat preciezer nagetekend worden. maar ook dit is makkelijk met het raster. Door het raster kan je zien hoe de lijnen lopen. TIP: Kijk waar in het raster lijnen lopen. Kruist deze de rasterlijn in het midden, op een kwart, op eenderde? TIP 2: Waar in het vak bevind zich een belangrijk deel van een lijn? Bijvoorbeeld haar linkeroog? De rechterkant van haar linkeroog zit horizontaal in het midden van het vlak, zet daar een stipje. De linkerkant van het oog zit op een kwart in het vlak, teken daar weer een stipje.

Schets nu het oog van stipje naar stipje.

Op deze manier kan je steeds stipjes zetten en vervolgens natekenen.

10. De tennisballen. Gebruik de muurpasser en teken alle circels.

Maak een muurpasser door een touwtje aan de spijker te binden. Persoon 1 drukt de spijker tegen de muur

in het midden van de te maken cirkel (zie werktekening). Persoon 2 plaatst het krijtje tegen het touw op 15cm van de spijker. Persoon 2 trekt nu het touwtje strak en tekent de cirkel. Zorg ervoor dat het touwtje ten alle tijden strak staat tijdens het tekenen van de cirkel en dat de spijker niet verschuift.

11. Zodra je alles hebt geschetst, bekijk je je schets van een afstandje. Laat het raster en hulplijnen los en bekijk alleen de schets.Hoe ziet de schets eruit? Zijn er dingen die je storen of er raar uit vind zien? Zo ja pas deze aan.

Vind het niet te spannend, heb lol in het tekenen en geniet van dit proces :)

GEFELICITEERD, de schets staat erop, het kleurrijke schilderwerk kan beginnen!

12. Kies een kleur waar je zin in hebt om te schilderen (behalve wit en outline blauw) en kleur dat kleurvlak in met behulp van het verfbakje, de platte kwast en het muurrollertje. Dit kan je gewoon uit de losse hand doen door eerst de randen te trekken met de plaatte kwast (houdt de lange zijde van de kwast parallel aan de schetslijn). Als je uitschiet kan je het op het einde bijwerken met de andere kleur. Als het je het echt niet lukt kun je het vak eerst aftapen en vervolgens inkleuren. Maar ik adviseer om lekker los en snel de lijnen te trekken. Een beetje imperfectie geeft het werk juist ziel. En straks op het einde komen er nog blauwe lijnen overheen waardoor je foutjes kan verbergen.

13. Zet je kleur kwast in het emmertje water, zodat je die nog kan gebruiken mocht je iets moeten bijwerken.

14. Herhaal dit met de andere kleuren (behalve wit en outline blauw).

TIP: Gebruik per kleur een nieuwe kwast om sneller te werken. Maar de kwast eerst schoonmaken kan ook.

15. Als alles ingekleurd is kan je aan de outline blauwe lijnen beginnen. Gebruik een platte kwast en trek de lijnen. Draai de kwast zo dat de lange kant van de kwast parallel loopt met de lijn. Zo kan je langere lijnen trekken. De verf iets verdunnen maakt het ook makkelijker.

TIP: Hoe sneller je de lijn trekt hoe strakker die wordt.

- 16: Foutjes herstellen. Mocht je uitgeschoten zijn met de lijnen kan je deze strak trekken door er met de vulkleur overheen de gaan. Let op dat je niet geobserveert raakt dat alles perfect is. het is een schildering en een spetterje hier en daar is juist alleen maar tof. Zo kunnen mensen zien dat het handwerk is!

- 17: Tape de netlijnen af. Het fijn als deze wel knetterstrak is. Kleur deze in met wit. Schilder met de tapelijn mee, als je te dik werkt of haaks op het tape gaat schilderen, kan er verf onder het tape lopen. TIP: Schilder eerst een dun laagje, deze sealed de taperand. Daarna kan je een tweede laag er dik overheen schilderen.

- 18: Schilder de nummers in de ballen.

19. Zet de handtekeningen van jouw en schilderteam rechts-onderin met het kleine penseeltje. Wit of donkerblauw is een mooie kleur hiervoor. Pas op dat je het niet te groot maakt. Tape evt eerst een basislijntje en schets met een krijtje mooi recht daarop.

Zorg dat de verf heel erg verdund is met water zodat je makkelijk kan schrijven. Herlaad je penseel per letter met verf, dus niet met een droge penseel doorschrijven en harder gaan drukken, De kunst is lekker vaak nat maken, afstrijken en maar een of twee streepjes zetten en dan weer herladen!

20. --- Laat 24 uur drogen.---

- 21: Gefeliciteerd je muurschildering is af! Goed gedaan, daag nu je vrienden uit voor een potje muurtennis! Bedenk een spel, bijvoorbeeld wie in het minst aantal slagen 20 punten kan halen.

22. Maak foto's van de muur en tag @knltbtennis en #muurmasters