



# Licht & Schatten

---

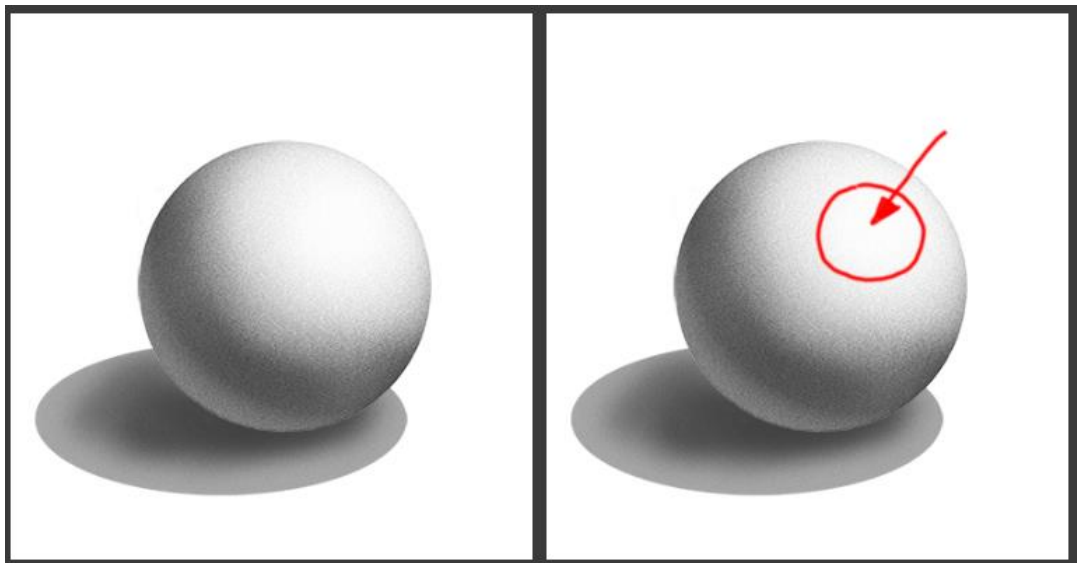
## Highlights

---

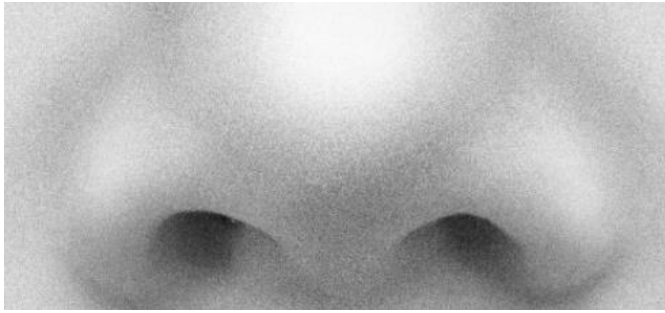
Bevor man sich über die räumliche Gestaltung seines Objekts Gedanken macht, sollte man sich darüber klar werden, wo sich die Lichtquelle befindet.

Als Faustregel gilt: der höchste Punkt an einem Objekt ist auch immer der hellste, denn er ist dem Licht am nächsten. Die abgewandten Teile liegen immer im Schattenbereich.

An der Kugel kann man gut erkennen, auf welche Stelle am meisten Licht fällt.



Der hellste Bereich auf einem Objekt wird Highlight genannt. Highlights helfen uns, Dinge dreidimensional darzustellen.



Hier befindet sich das Highlight auf der Nasenspitze, und zwei weitere – etwas dunklere auf den Nasenflügeln.

---

### *Dunkle Tonwerte im Schatten*

---

Diejenigen Bereiche einer Form, die das wenigste Licht empfangen oder auf die ein Schatten fällt, werden am dunkelsten dargestellt.

Wenn du dir die Kugel oben anschaust, dann kannst du den halbmondartigen Schatten gut erkennen.

Eine ganze Seite eines Gesichts oder Körpers können im Schatten liegen, wie auf der Zeichnung von Michelangelo zu sehen ist.



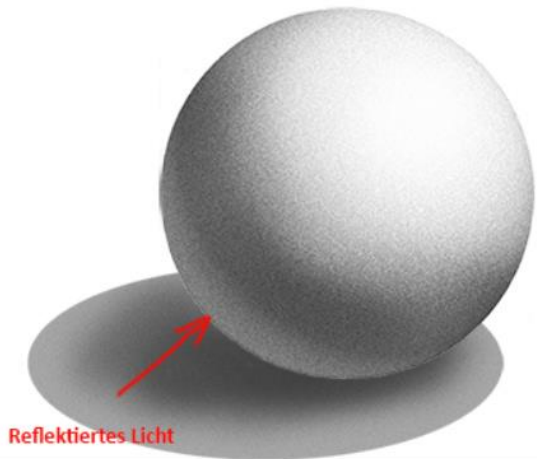
---

## Reflektiertes Licht

---

Hier wird ein schwaches Licht reflektiert und prallte zurück auf ein Objekt oder Oberfläche in der Nähe und um es/sie herum.

Reflektiertes Licht kann man am besten bei einer Kugel erkennen.



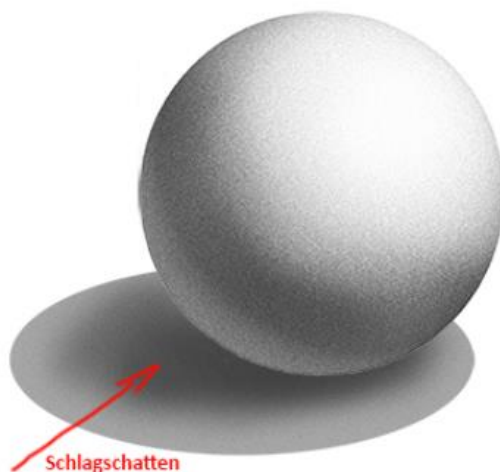
Manchmal setzt man reflektierendes Licht auch ganz bewusst ein, um Konturen besser hervorzuheben oder ein Objekt vom Hintergrund zu lösen. Diese kleine Helligkeit im Schattenbereich des Objekts verstärkt den 3D-Effekt.

---

## Kernschatten

---

Ein Schlagschatten (oder auch Kernschatten) ist ein dunkler Abschnitt auf einer Oberfläche oder in der Nähe zu einem Objekt, der wenig oder überhaupt kein Licht bekommt.



In der linken Zeichnung wird das Licht auf der direkt unterhalb der Kugel blockiert, was zu einem Schattenwurf führt.

Die Werte des Schattenwurfs sind am dunkelsten direkt neben dem unteren Rand der Kugel und werden nach und nach transparenter (heller), je weiter der Schatten von der Kugel entfernt ist.

Quelle: [www.realistisch-malen.de/licht-und-schatten/](http://www.realistisch-malen.de/licht-und-schatten/)