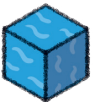
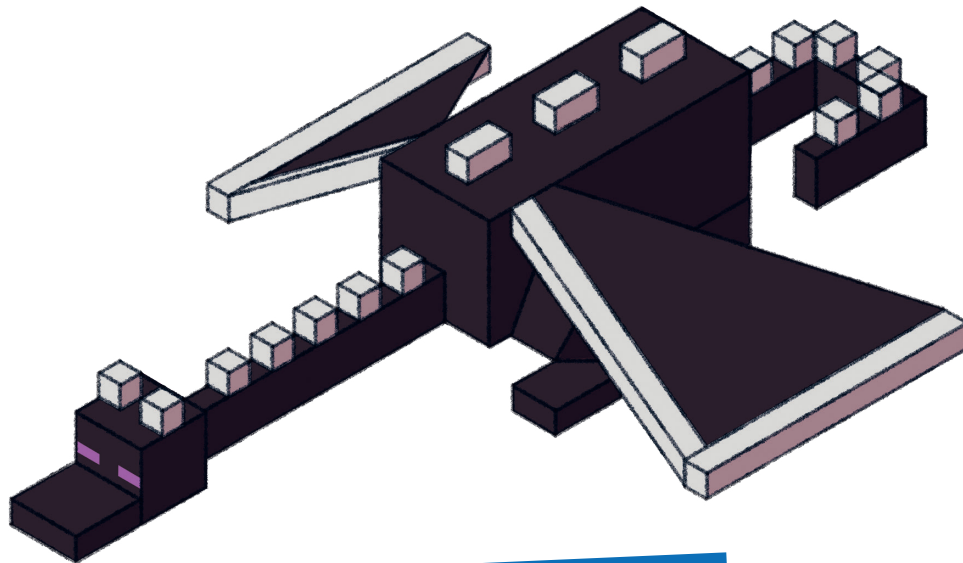




ONOFFICIEEL



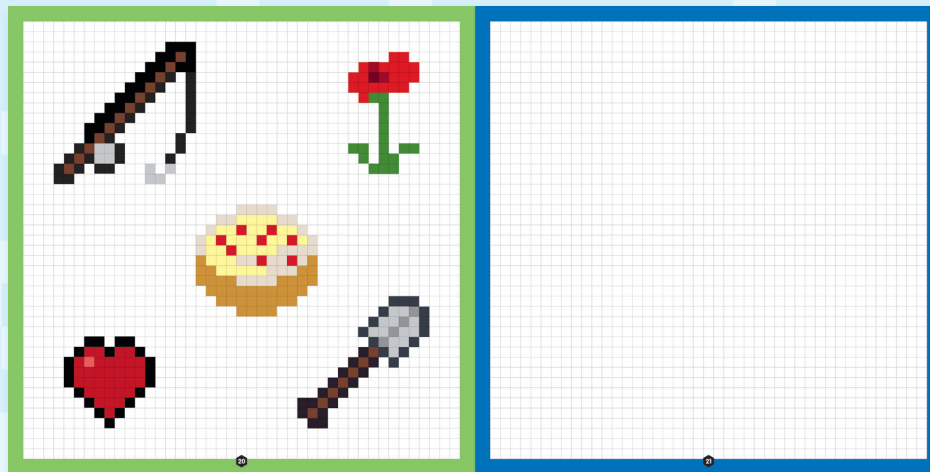
Illustraties:
Yann Le Néan

STANDAARD UITGEVERIJ

LEER BLOKKEN TEKENEN IN 3D, NET ALS IN *MINECRAFT*!

2D-TEKENINGEN

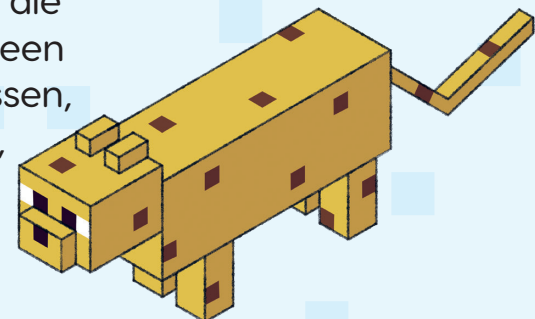
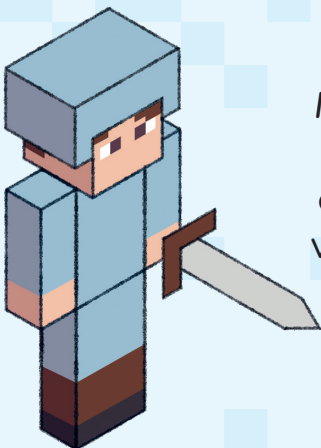
In videogames bestaan beelden uit miljoenen vierkantjes: pixels. Toen de eerste games opkwamen, konden schermen nog niet zoveel pixels weergeven en leken die vierkantjes veel groter.



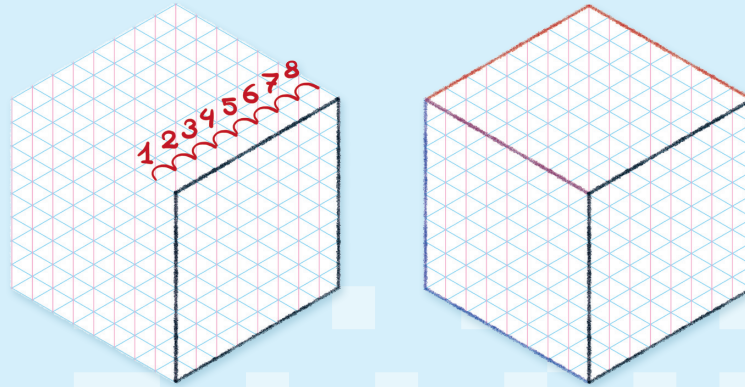
In dit boek vind je een aantal van die eenvoudige tekeningen die je makkelijk kunt namaken op het ruitjespapier.

3D-TEKENINGEN

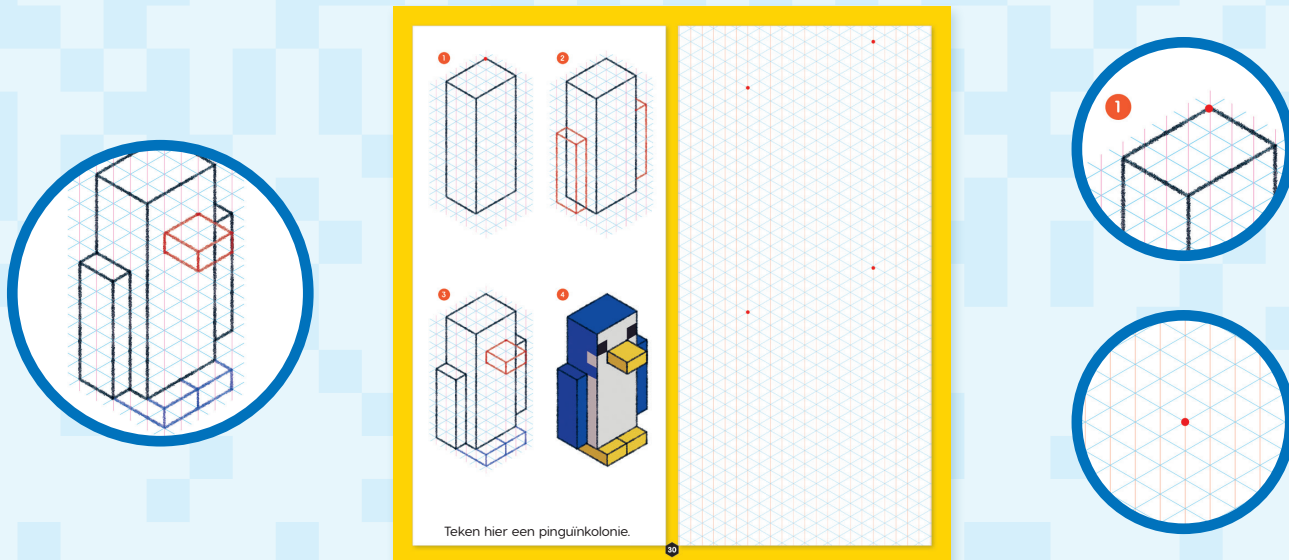
Minecraft is geïnspireerd op de grote pixels uit de begintijd van videogames en zet die om in 3D: de basisvorm verandert van een vierkant in een kubus! Je kunt de kubussen, of blokken, combineren, verlengen, op elkaar stapelen ...



Elke zijde van de kubussen is een ruit die een isometrisch raster volgt.
Om de tekeningen na te maken, tel je de lijnen op het raster.

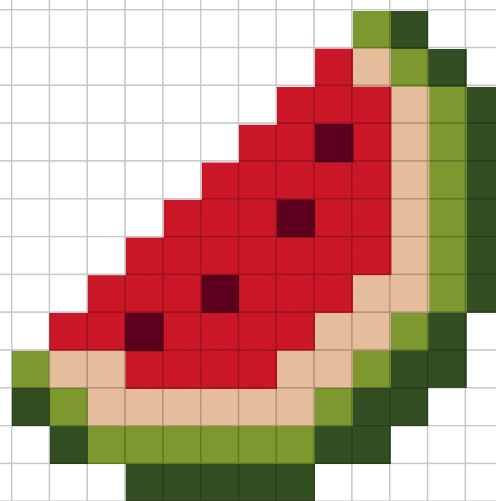
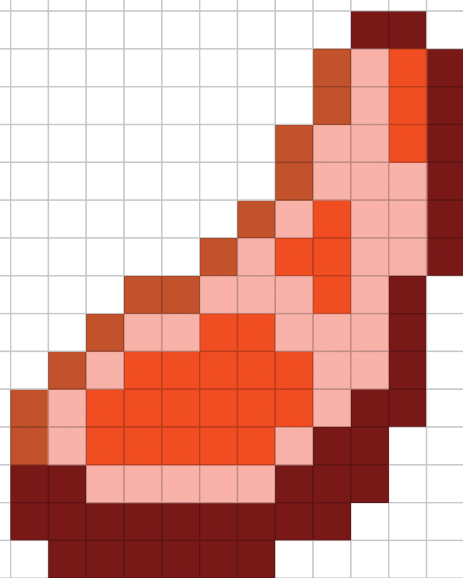
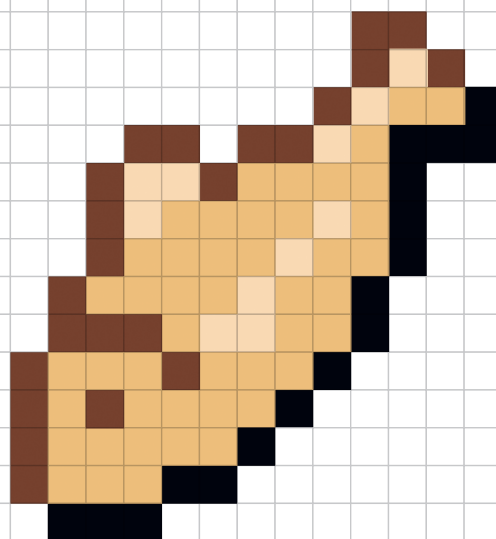
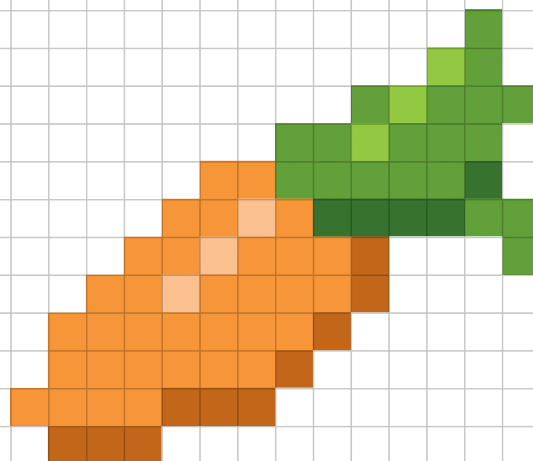
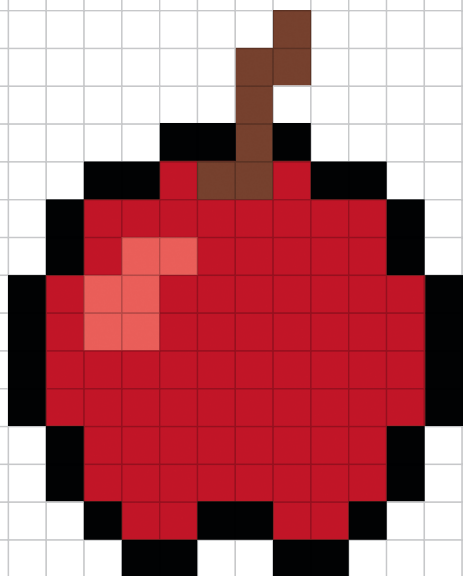


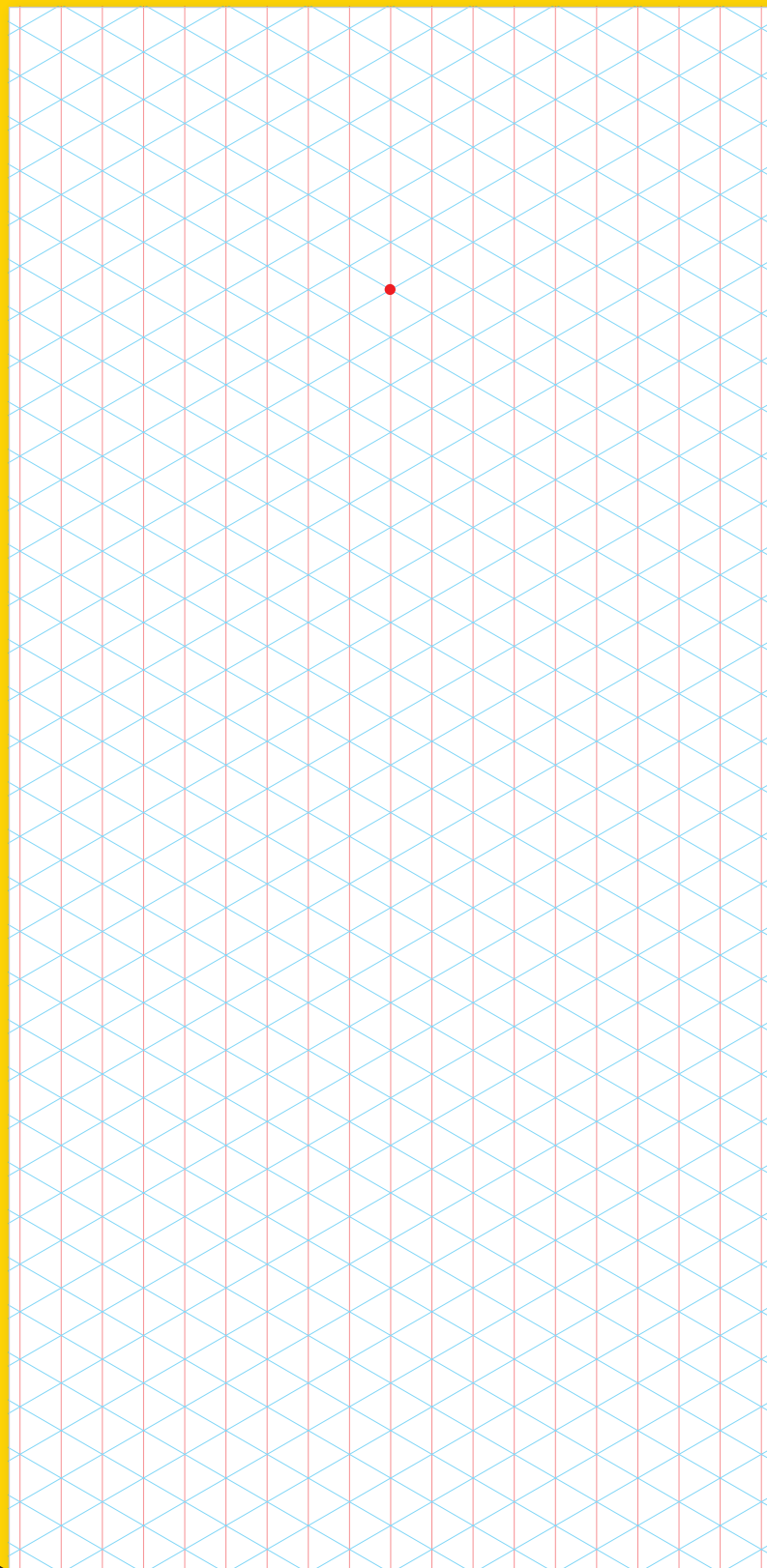
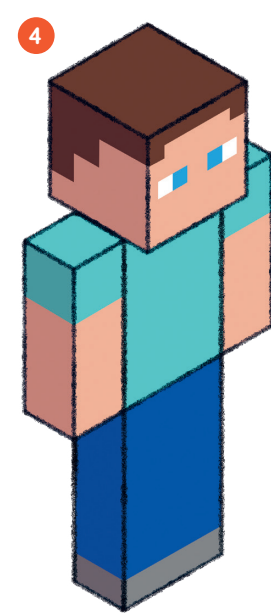
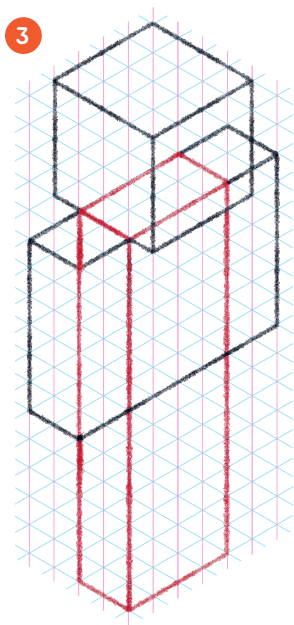
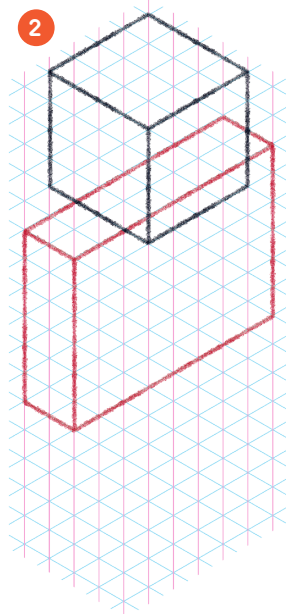
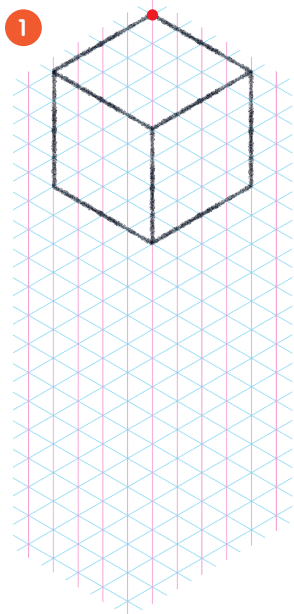
In de stap-voor-stapinstructies zie je dat er lijnen in verschillende kleuren worden gebruikt.
Dat helpt je om de verschillende elementen te onderscheiden en de stappen van de tekeningen beter te begrijpen. Voor elk model geeft een punt aan waar je moet beginnen. Je vindt dat punt op het lege ruitjespapier. Er zijn meerdere punten wanneer je het model meerdere keren kunt namaken.



Teken eerst met potlood. Daarna kun je de tekening inkleuren
en de omtrek met zwart overtrekken!

BEN JE ER KLAAR VOOR?





Oorspronkelijke uitgave: *Je dessine Minecraft en pixels 3D* © 2023 Fleurus Éditions,
57, rue Gaston-Tessier, CS 50061 – 75166 Paris Cedex 19, France.

Deze uitgave: © 2026 Oogappel/Standaard Uitgeverij nv, Franklin Rooseveltplaats
12, B-2060 Antwerpen

www.standaarduitgeverij.be – info@standaarduitgeverij.be

Illustraties: Yann Le Nénan

Zetwerk Nederlandse uitgave: KaaTigo

Gedrukt in China

ISBN 978 90 02 28709 1

D/2026/0034/44

NUR 228

Alle rechten voorbehouden.

Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd – op enige manier – zonder
voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Niets uit dit boek mag worden gebruikt of gereproduceerd voor het trainen
van AI-technologieën of -systemen, noch voor tekst- en datamining
(art. 4, lid 3 Richtlijn (EU) 2019/790).