

HET OFFICIËLE
FORTNITE
TEKENBOEK



**MEER DAN 30 OUTFITS,
VOERTUIGEN, WAPENS EN MEER!**



INHOUD

Benodigheden	4
Basistechnieken.....	6

BOUWMATERIALEN

Hout	8
Metaal.....	9
Steen	10

WAPENS

Hand Cannon.....	11
Assault Rifle	12
Boogie Bomb	13
Grenade Launcher.....	14
Clinger.....	15
Rocket Launcher.....	16
Compact SMG	17
Pirate Cannon.....	18

UITRUSTING

Loot kist.....	20
Jetpack.....	22
Rainbow Smash	24
Death Valley.....	26
Lama	28

OUTFITS

Wild Card.....	32
Drift	36
Whiteout	40
Bunny Brawler.....	44
Beef Boss.....	48
Bullseye.....	52
Merry Marauder.....	56
Cuddle Team Leader.....	60
Leviathan.....	64
Crackshot.....	68
Giddy-Up	72
Dire	76
Rex.....	80
Valkyrie	84
Raven	88
Skull Trooper	92

VOERTUIGEN

All Terrain Kart.....	96
Quadcrasher.....	100
De Battle Bus.....	104

BENODIGDHEDEN

Voordat we beginnen, moet je eerst zorgen dat je alle basisbenodigdheden in huis hebt. Zoals de juiste potloden en goed papier. Grafietpotloden en glad, stevig papier zijn ideaal voor beginnende tekenaars.

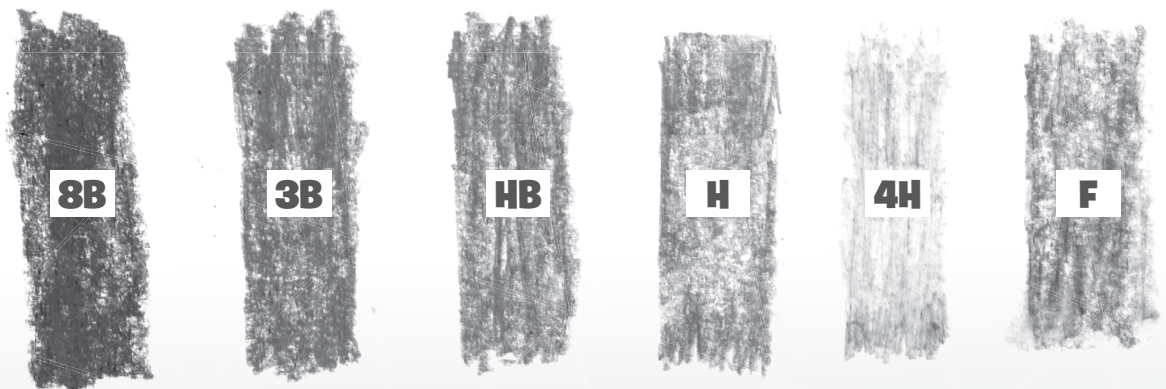
Tekenpapier

Er zijn ontzettend veel soorten papier te koop, die allemaal verschillen in gewicht (dikte), kleur en textuur (glad of ruw). Begin met glad, wit papier. Zo heb je maximale controle over je potloodstreken. Op dikker papier kun je beter en vaker gummen, dus dat is ook handig om mee te beginnen.

Potloden

Grafietpotloden hebben een code waarmee de hard- of zachtheid van de grafiet wordt aangegeven. De meeste potloodsets bevatten potloden van 9H (de hardste) tot en met 9B (de zachtste). HB potloden zijn van gemiddelde hardheid.

Harde potloden zijn handig om lichte, dunne lijnen mee te schetsen. Deze stroken zijn moeilijk te vervagen of uit te veegen. Zachte potloden zijn juist geschikt om schaduwen mee te maken en textuur toe te voegen. Je gebruikt ze om zware, donkere lijnen toe te voegen, waarmee je moeiteloos vlakken opvult en waarmee je goed kan matigen. De meeste tekenaars gebruiken een paar verschillende potloden bij elke tekening, om zo de eigenschappen van elk potlood optimaal te benutten. Zo maak je snel levendige tekeningen.





Zo houd je een potlood vast

Er zijn twee gebruikelijke manieren om een potlood vast te houden. Als je een potlood dicht tegen het uiteinde (met de punt) vasthoudt, heb je de meeste controle, maar maak je ook de hardste lijnen. Dit is de "schrijfpositie" en is ideaal om details toe te voegen aan je tekening. Wanneer je het potlood aan het andere uiteinde pakt, heb je minder controle, maar maak je veel zachtere strepen. Dit is de "onderhandse" positie en is ideaal voor zachte schetsen, het maken van schaduwen en voor grote, losse lijnen.



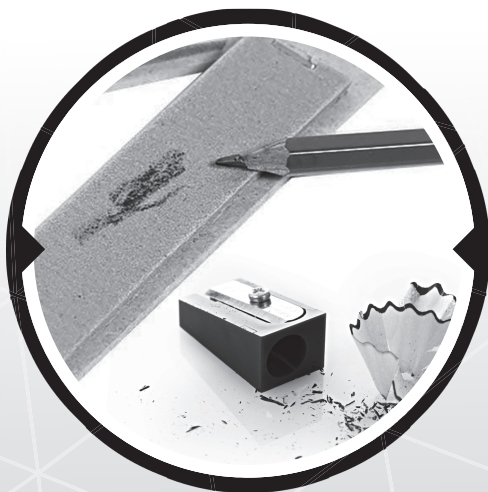
Gummen

Gummen zijn super handig. Je gebruikt ze namelijk niet alleen om foutjes mee weg te werken, maar ook om mee te tekenen! Je kan er namelijk harde of juist subtiele belichting mee toevoegen, een donker vlak mee afzwakken en nog veel meer.

Vinyl- en plasticgummen zijn meestal wit en voelen aan als plastic. Ze laten een schone streep achter en zijn zacht voor het papier. Deze zijn dus ideaal om krassen mee te verwijderen. Kneedgummen voelen als klei. Je kan ze kneden en vervormen en zijn ideaal om details mee toe te voegen aan je werk. Kneed de gum tot hij zacht wordt en dep er vervolgens zachtjes mee om de sterkte van een kleurvlak af te zwakken. Het grafiet wordt opgenomen in de gum, die je vervolgens weer kan kneden om hem "schoon" te maken.

Puntenslijper of schuurpapier

Een scherpe punt geeft je totale controle over je lijnen. Met puntenslijpers kun je gemakkelijk een scherpe punt slijpen, omdat ze de punt van het potlood tot een kegel vormen. Wil je een andere vorm aan je punt? Gebruik dan schuurpapier. Schuur simpelweg het potlood over het papier om het gewenste resultaat te creëren. Als je een vieze plek op je (vinyl of plastic) gum hebt, dan is dit met schuurpapier ook gemakkelijk op te lossen.



Ook handig om te hebben

EEN PASSER

(om cirkels mee te tekenen)

EEN LINIAAL

(om rechte lijnen mee te tekenen)

EEN GEODRIEHOEK

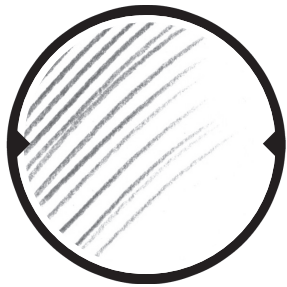
(om perspectief mee te tekenen)

GOEDE BELICHTING

(om te zien wat je doet!)

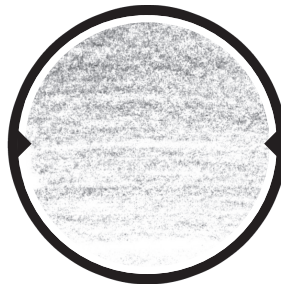
BASISTECHNIEKEN

Door verschillende soorten schaduw toe te voegen, komt je tekening echt tot leven. Deze diepte bereik je door simpele technieken te combineren. Probeer geen harde schaduw te maken, met scherpe lijnen van links naar rechts. Zo krijg je ongewenste kleurbanden in je tekening. Je kan beter een gelijkmatige schaduw maken, door je potlood heen en weer te bewegen en je potlood telkens op een andere plek van richting te laten veranderen.



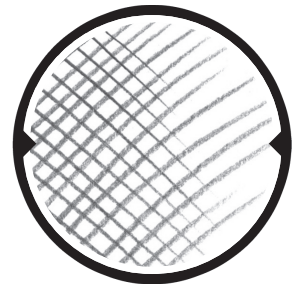
Parallel-arcering

Dit is een reeks van lijnen in dezelfde richting, maar steeds lichter en zachter. Dit bereik je door bij elke lijn minder druk op je potlood te zetten, of door een zachter potlood te gebruiken. Als je de punt van het potlood plat over het papier laat gaan, worden de lijnen breder, en wordt de tussenruimte tussen de lijnen kleiner.



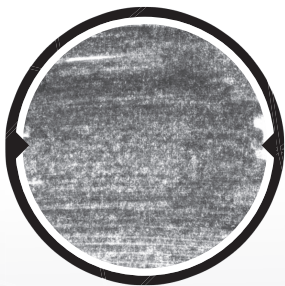
Gradatie

Om geleidelijk van donker naar licht te gaan, oefen je eerst veel druk uit op de zijkant van je potlood en laat je dit steeds verder afnemen.



Kruis-arcering

Deze vorm van arcering is gelijk aan parallel-arcering, alleen komen de lijnen dan uit verschillende hoeken, waardoor ze elkaar kruisen.



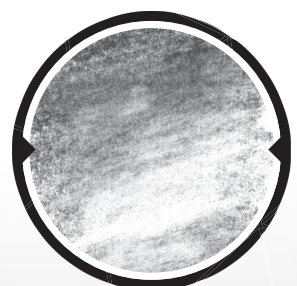
Donkere schaduw

Door hard op je potlood te drukken, maak je een gelijkmatig, donker vlak.



Reliëf-arcering

Gebruik de zijkant van het potlood om kleine, ongelijke lijntjes te zetten. Hierdoor ontstaat een gevlekt resultaat..



Mengen

Veeg met je vinger of een doekje over een donker vlak om de strepen in elkaar over te laten lopen. Voeg vervolgens een nieuwe laag grafiet toe voor een steeds donkerder resultaat.

TEXTUUR

Om verschillende soorten textuur toe te voegen aan je tekening, zijn er verschillende technieken die je kunt gebruiken. Licht valt tenslotte heel anders op vacht of stof, dan op metaal of huid. Terwijl je schaduw toevoegt, moet je je dus afvragen of het oppervlak ruw of glad is en of het licht absorbeert of juist reflecteert. Gebruik textuur om schaduwen op te bouwen voor een realistisch effect. Bij de oefeningen in dit boek komen verschillende texturen aan bod: onder andere metaal, stof en haar.



Metaal

Metaal is hard, glad en reflecteert veel licht. Het licht dat er op valt, zien we dus als heel fel. Bij metaal denk je aan scherpe randen en hard contrast. Opgepoetst metaal werkt bovendien als een spiegel en geeft een vervormd beeld van de omgeving weer.



Stof

Stof is zacht en absorbeert licht. Dat betekent: zachte overgangen tussen lichte en donkere gebieden. Denk tijdens het tekenen na over de dikte van het materiaal. Hoe dunner het materiaal, hoe meer kreukels het zal hebben.



Haar/vacht

Het patroon van haar hangt af van de dikte van de haren. Met je lijnen geef je de vorm, richting en lengte van het haar weer. Bij lang haar teken je juist kortere lijnen die in elkaar overlopen of die in dezelfde richting bewegen. Elke korte lijn wordt zo onderdeel van het geheel. Lang haar bevat meestal veel bochten en vormen; het hangt bijna nooit recht naar beneden.

SCHADUWEN

Voor een levendige tekening is niets zo belangrijk als de wisselwerking tussen licht en donker. Tekenaars gebruiken veel verschillende sterktes om alle tinten van zwart tot wit te benutten. Door schaduwen goed weer te geven, krijgt je tekening diepte.

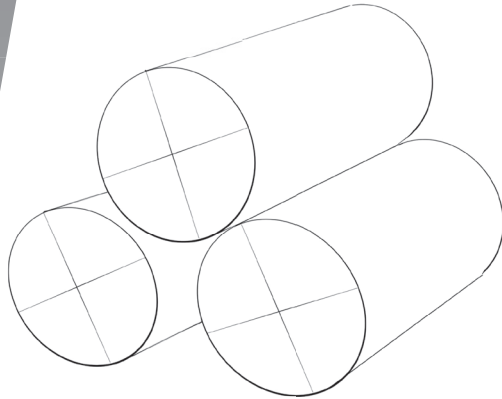
Om je hierbij te helpen, is het belangrijk te bepalen waar je lichtbron zich bevindt. Bij elke tekening moet je weten waar het meeste licht vandaan komt, zo weet je waar de schaduwen zich bevinden en in welke richting je ze weer moet

geven. Ook zie je dan waar geen licht komt, omdat er bijvoorbeeld iets in de weg staat dat het licht blokkeert.

Zodra je begrijpt hoe licht werkt en waar het vandaan komt, kun je contrast toevoegen. Dit geeft diepte aan je tekening. Door hard contrast te gebruiken, dus heel donkere en heel lichte gebieden, maak je een sterke, uitgesproken prent met dynamische vormen. Als je zachtere tonen gebruikt, dus zowel zachter licht als zachtere schaduwen, dan is het resultaat ook minder heftig.

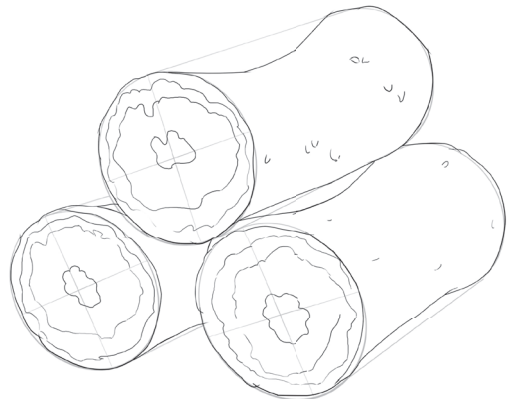


HOE TEKENEN IK: HOUT



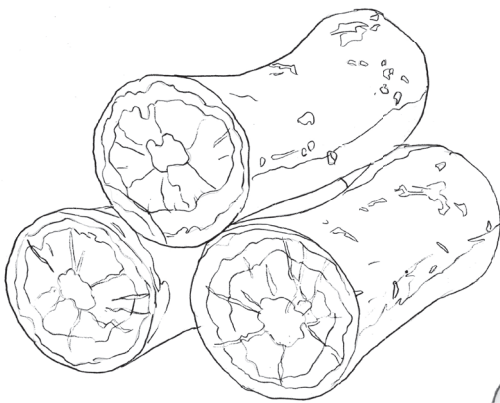
1.

Schets eerst drie gelijke, gestapelde cilinders. Dit zijn je hulplijnen.



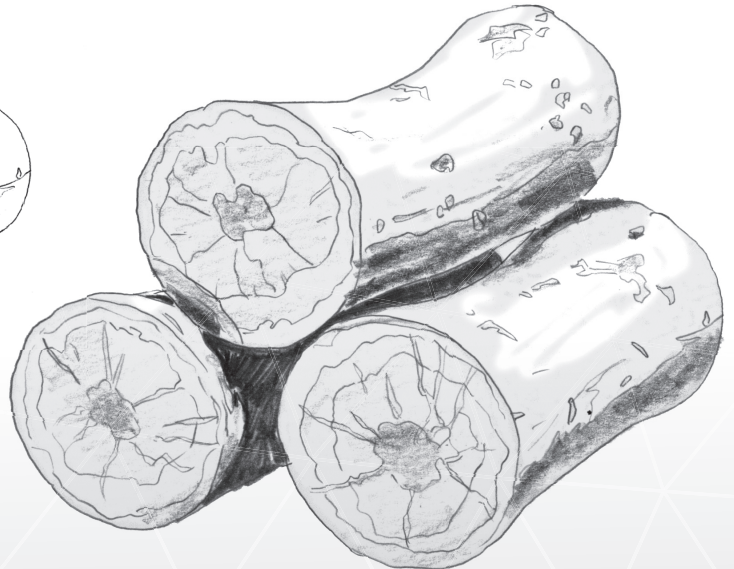
2.

Begin nu vorm te geven aan de houtstapel. Geef elk blok unieke rondingen, voor een natuurlijke uitstraling. Schets ook wat kringen op de uiteindes.



3.

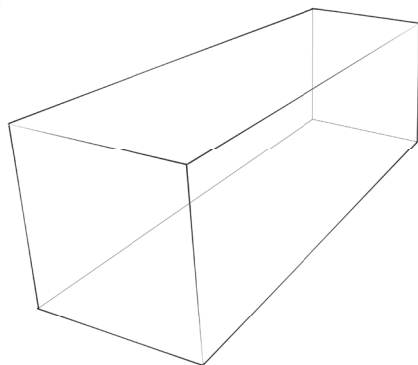
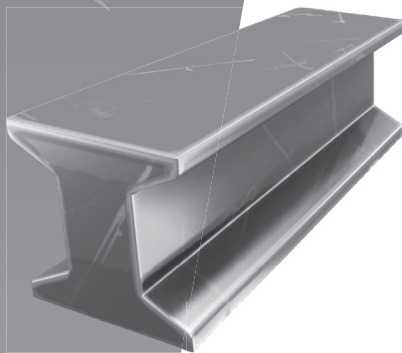
Nu is het tijd om de geschetste rondingen duidelijk te tekenen. Gum vervolgens de schetslijnen uit. Geef het hout een interessant oppervlak door bast, scheurtjes en krassen te tekenen. Voeg veel detail toe in het midden van de boomstronken.



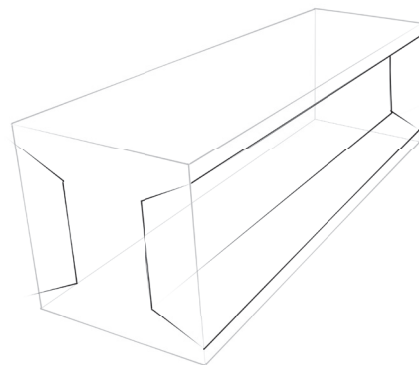
4.

Eindig met het toevoegen van lichtpunten en schaduwgebieden. Kijk goed naar waar de schaduwen op natuurlijke wijze zouden vallen en vergeet daarbij ook het ruwe oppervlak van het hout niet.

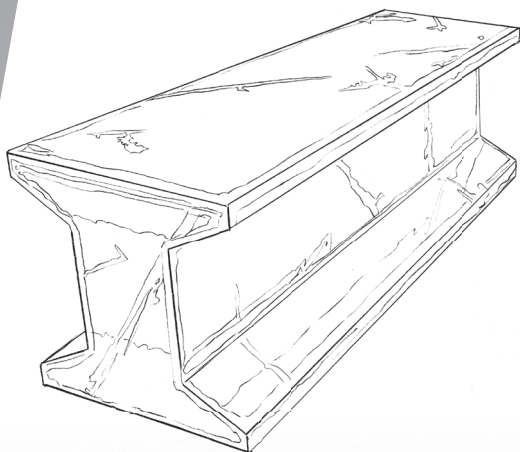
HOE TEKEN IK: METAAL



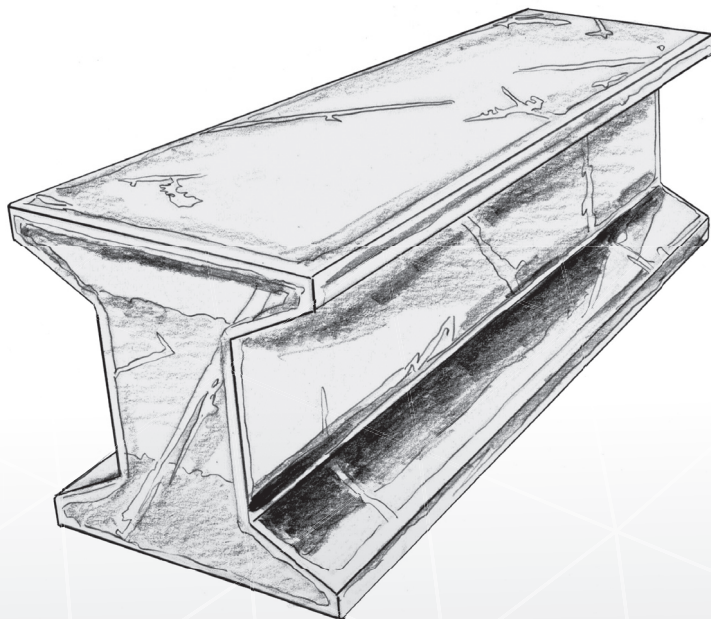
1. Om een sterk fort te bouwen, heb je metaal nodig. Begin met een simpel, rechthoekig blok.



2. Geef het blok vorm door aan weerszijden een c-vormige uitsparing te tekenen. Zo wordt de voorkant een soort hoofdletter i.



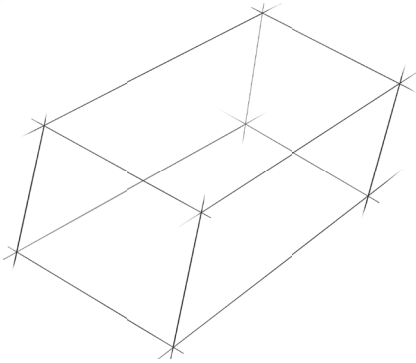
3. Geef met stevige lijnen de definitieve vorm aan en voeg met zachtere lijnen detailwerk toe, zoals krassen op het metaal. Geef ook vast aan waar de schaduwen straks komen en waar het licht zal weerspiegelen.



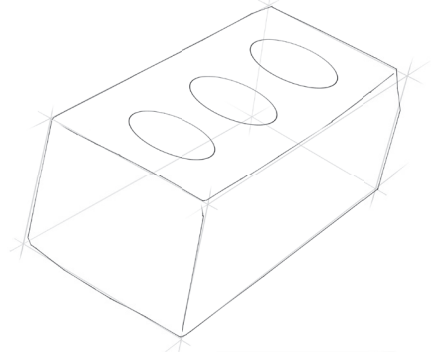
4. Je hebt de highlights en schaduwen al aangegeven, dus nu is het tijd om ze in te vullen. Gebruik daarbij deze vier waarden: zwart, donkergrijs, lichtgrijs en wit. Begin je schaduwen altijd met lichtgrijs en maak ze dan geleidelijk donkerder.



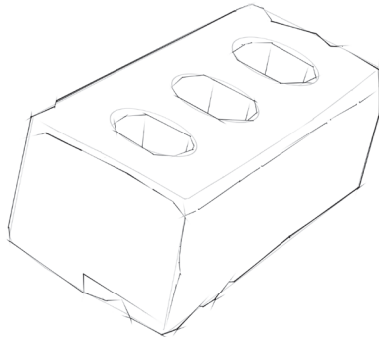
HOE TEKEN IK: STEEN



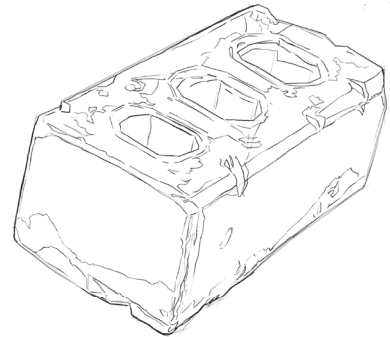
1. Begin een steen met een simpele, rechthoekige vorm.



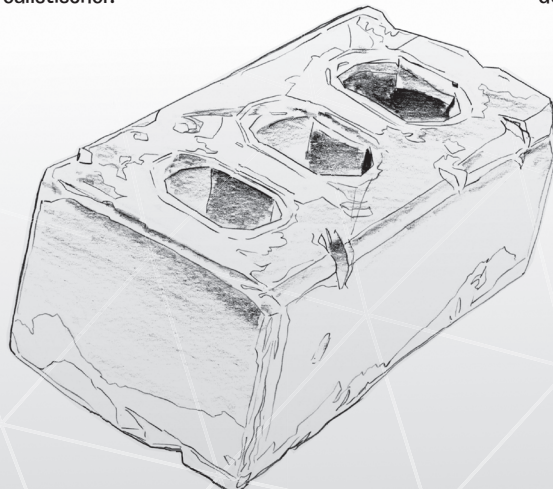
2. Maak dan de hoeken wat ronder, voeg barsten toe en teken 3 ronde gaten in het midden.



3. Voeg meer details toe en geef de randlijnen duidelijker weer. Wat deuken hier en daar kunnen ook geen kwaad, zo wordt de steen steeds realistischer.



4. Voeg de laatste scheurtjes en barstjes toe en geef dan aan waar de schaduwen straks komen. Onthoud: gebruik zwart, donkergrijs, lichtgrijs en wit.

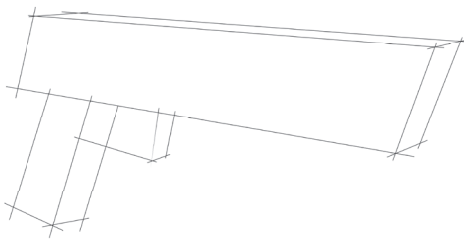


5.

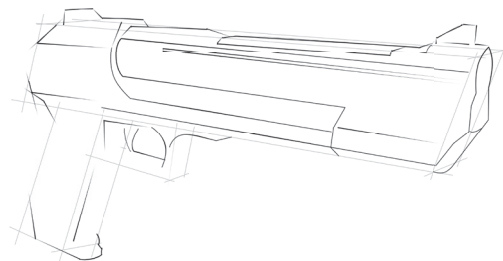
Vul de schaduwen verder in en voeg definitie toe aan de lichte gebieden. Geef daarbij het gehele oppervlak van de steen een zachte, heel lichtgrijze laag.



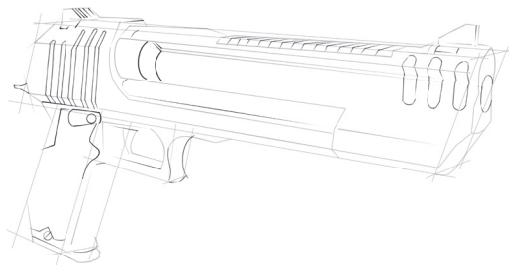
HOE TEKEN IK: EEN HAND CANNON



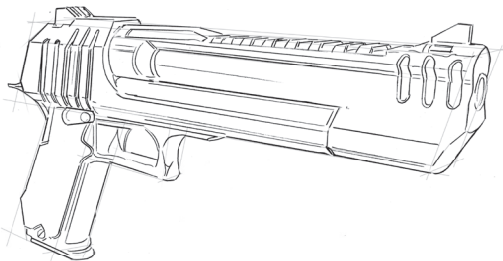
- 1.** Begin met het schetsen van de basisvorm door 3 rechthoeken tegen elkaar te tekenen.



- 2.** Geef de rechthoeken schuine hoeken en begin met het aangeven van de vorm van de loop, de trekker en het handvat..



- 3.** Geef details aan op de loop en de zijkant, en voeg daarna de veiligheidsclip en de specifieke vorm van het handvat toe.

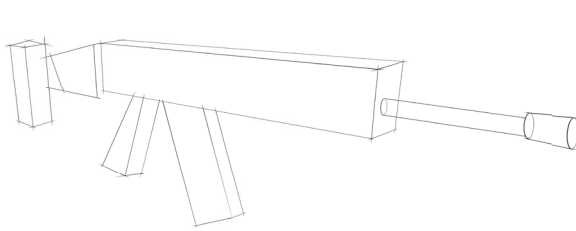


- 4.** Zodra je tevreden bent met de vorm, zet je alle schetslijnen stevig aan. Vergeet de details niet mee te pakken en gum daarna de schetslijnen uit.

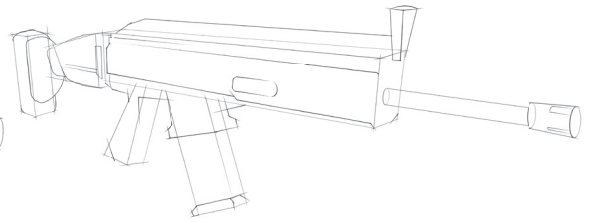


- 5.** Dit is metaal, dus eindig met stevig contrast. Volg bij het toevoegen van de schaduwen altijd de vorm van het pistool, voor een realistischer resultaat. De loop lijkt zo ook langer.

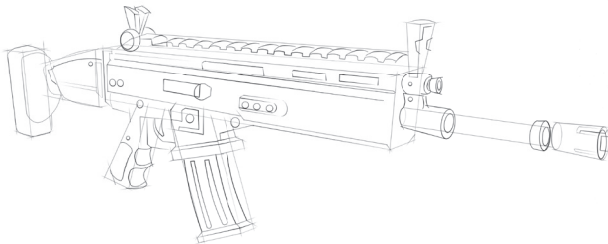
HOE TEKEN IK: EEN ASSAULT RIFLE



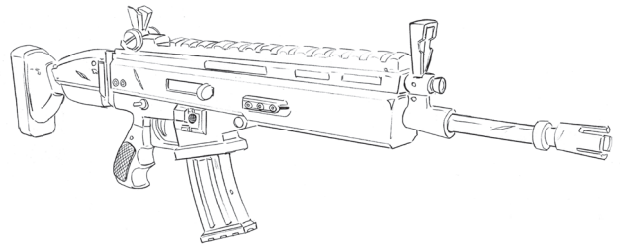
1. Begin met het schetsen van de basisvorm. Gebruik hierbij cilinders voor de loop en rechthoeken voor de rest van de Rifle.



2. Met deze basisvorm als gids ga je verder met het uitwerken van de specifieke vormen. Vergeet de hoeken niet schuin te maken en af te ronden en voeg een schuin blokje toe voor de kijker.



3. Voeg de details van het magazijn toe en de bovenrand van de rifle. Geef ook de voegen langs de gehele zijkant weer.



4. Zet alle geschetste details stevig aan met hardere lijnen en gum daarna de schetslijnen uit. Geef alvast textuur aan op het handvat en gebruik daarvoor kruis-arcering.



5. Eindig door schaduwen toe te voegen. Donkergrijs en zwart op de donkerste gebieden en lichtgrijs op de overige gebieden. Laat het grootste deel echter wit, om de reflectieve eigenschap van metaal weer te geven.



HEB JIJ JE OOI AFGEVRAAGD HOE JE AL JE FAVORIETE PERSONAGES, VOERTUIGEN EN WAPENS UIT FORTNITE TEKENT?

In dit officiële boek van Epic Games leer je tientallen outfits, wapens, bouwmaterialen en voertuigen tekenen. In simpele stappen leer je een heldere schets te maken en die uit te werken tot een gedetailleerde, professionele tekening. Of je nou al een geslaagd kunstenaar bent of nog nooit een potlood hebt vastgehouden, dit boek zal je inspireren en nieuwe tekentruc's leren. Aan de slag!

BEVAT:

- DE BIJZONDERSTE VOERTUIGEN UIT HET SPEL
- 16 ICONISCHE OUTFITS • 8 GEVREESDE WAPENS
- EEN TEKENGIDS • SUPERTIPS VAN TOPTEKENAARS

Een officieel boek van Epic Games, makers van FORTNITE,
het GROOTSTE gaming merk in de wereld.



MEIS & MAAS

www.meisenmaas.nl

[@EpicGames](https://twitter.com/EpicGames)

[@FortniteGame](https://twitter.com/FortniteGame)

Omslagillustraties © Epic Games

