

INHOUD

INLEIDING 5

BASISVORM VAN HET HOOFD 7

De cirkel 8

GEZICHTSKENMERKEN 17

De ogen 18

Het neusprobleem 26

De mond 28

De ogen en mond die samenwerken 34

VOORBIJ DE BASISVORM VAN HET HOOFD 37

Kleine veranderingen – grote resultaten 38

De klassieke hoofdvorm in cartoons 44

De hoofdvorm modelleren 52

Figuurschetsen 58

Extreme visuele effecten toevoegen 59

MEDIUMSHOTS: DE BESTE, MEEST VERWAARLOOSDE HOEK 61

Mooie tiener met grappige muts 62

Sportieve atleet 66

Meisje in de sneeuw 70



DE UNIVERSELE LICHAAMSVORM 75

Standaard cartoonlichaam 76

Rubberachtige torso 78

De totale figuur opbouwen uit een enkele vorm 85

Lichaamsvormen bepalen met kleding 88

Het vrouwelijk lichaam: van tieners tot volwassenen 96

De basisconstructie bij een afgewerkte cartoon 100

JE FIGUREN SAMENSTELLEN 103

Hippe meid met zonnebril 104

Grappige houding 106

Vrouw met cadeaus 108

Een bestaande tekening verbeteren 110

VERSCHILLENDE LICHAAMSVORMEN 115

Gekke vader 116

Retro moeder 118

Ma Flodder 119

Grappige senior 120

Meneer Opdrukbank 121

BELANGRIJKE DETAILS 123

De actielijn 124

Het lichaam uitrekken en verkorten 136

HET BESTE KOMT LAATST:

WAT JE NIET LEERT OP DE TEKENSCHOOL 139

De kleine handigheidjes 140

De figuren in hun eigen scène tekenen 144

REGISTER 156



INLEIDING

Dit is het eerste boek over cartoontekenen dat speciaal werd geschreven voor wie nog nooit eerder cartoons heeft getekend. Door de zorgvuldig gemaakte stap-voor-staptekeningen en ontzettend veel hints en tips, krijg je het zelfvertrouwen en de vaardigheid om cartoons te tekenen zoals je dat altijd hebt willen doen.

Ik laat je zo meteen zien hoe je figuren kunt tekenen die er geweldig uitzien. De truc is dat je moet leren hoe je de basisvormen voor een hoofd tekent, en er dan gezichtskenmerken op aanbrengt. Die kun je kiezen uit een hele reeks van de meest populaire soorten uit het hedendaagse cartoontekenen. Eerst begin je met een cirkel, en nadien ontdek je nieuwe vormen. Ik toon je hoe je het hoofd in nieuwe en unieke vormen kunt modelleren om humoristische persoonlijkheden weer te geven.

Voor dit boek ontwierp ik de 'Universele lichaamsvorm'. Ik maak je ook duidelijk hoe je een rechthoek gebruikt als basis voor bijna elk soort figuur. Hoe eenvoudig kan het zijn?

Je leert al deze geheimen, en nog veel meer. Ik toon je ook hoe je de algemeen gebruikte technieken een beetje kunt aanpassen om grappige en vaak domme cartoonfiguren te creëren. Je zult al je vrienden verbazen en je vijanden verpletteren. Hoeveel boeken over cartoontekenen kunnen dat allemaal beloven?

Welkom in de wereld van het cartoontekenen. De volgende hoofdstukken zijn grappig, schattig en gek. Pak dus maar alvast je potlood. Wacht, dat was wel wat langzaam. Probeer het nog eens. Goed, ben je er klaar voor? Nu! Oh, bijna! Ach wat, laten we beginnen.

BASISVORM VAN HET HOOFD

Laten we eerst de verschillende theorieën over cartoontekenen vanuit een contextueel standpunt bekijken. Grapje! We gaan meteen met tekenen beginnen!

Je vraagt je misschien af of het mogelijk is om stijlvolle en moderne cartoons te maken door op een basisniveau te beginnen. Jij domme, dwaze sterveling. De gezichten waarmee je gaat beginnen, zijn eenvoudig om te tekenen, maar het zijn ook figuurontwerpen van hoog niveau, die erg grappig zijn en vol persoonlijkheid zitten. Je kunt deze resultaten bereiken door een aantal eenvoudige hoofdvormen op een creatieve manier toe te passen. Zeker als je ze combineert met de juiste soorten gezichtskenmerken. Er komt echter nog meer bij kijken. Mijn aanpak om cartoons te tekenen, benadrukt de constructie van de vorm van het hoofd (in dit geval een cirkel). Hoofdvormen moeten duidelijk *zichtbaar* blijven, zelfs in het uiteindelijke figuurontwerp. Deze techniek zorgt ervoor dat de omtrek van het hoofd eruitziet als een belangrijk kenmerk van je cartoonfiguur, net als cartoonogen of een cartoonneus. De basisconstructie van het hoofd dient niet alleen als een hulplijn voor de afgewerkte tekening; ze wordt een karikatuur van een 'normaal' hoofd.

Vroeger werd de basisconstructie van het hoofd gewoon gebruikt om met een tekening te beginnen, en daarna werd die vergeten. Hoe jong en onschuldig waren cartoonisten toen! Genoeg herinneringen opgehaald: laten we eraan beginnen!

DE CIRKEL

Veel cartoonisten beginnen hun cartoons met een cirkel, maar zodra ze hun kans zien, passen ze die aan. Waarom toch? De cirkel is een fijne vorm om mee te werken. Ronde vormen zijn een aantrekkelijk element bij veel cartoonfiguren. De eenvoud van een cirkel kan echter ook een blok aan het been worden. Het is een vorm die zo vaak voorkomt, dat hij niet altijd de aandacht van de kijker trekt.

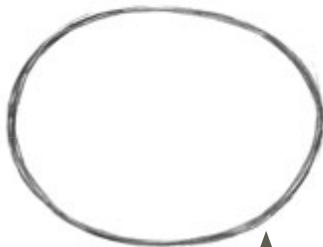
Toch kun je je cirkelvormige figuren wat opwindender maken, door ze zo simplistisch en rond te tekenen dat ze er grappig absurd uitzien. Je hoeft zelfs niet met een perfecte cirkel te beginnen. Een cirkel die je uit de losse pols tekent, is goed genoeg. Je zult geen slecht cijfer krijgen omdat je niet alles perfect doet. Tenminste, geen erg slecht cijfer.

De cirkel werkt het best voor jongens, meisjes en vrouwelijke tekenfiguurtjes. Je kunt met dit begin ook oudere figuren tekenen, maar dan heb je meer fantasie nodig om ze te laten lukken. Cirkels zorgen ervoor dat iedereen er jong uitziet.

ONDEUGEND KIND

Hier zie je een schattig kind met OPS (ondeugende persoonlijkheidsstoornis). Zet alsjeblieft geen gebruiksklaar nucleair materiaal bij hem in de buurt; gewoon voor de veiligheid. Je wilt niet weten wat er bijna was gebeurd toen iemand was vergeten het plutonium op te bergen.

1



Teken een cirkel, om het even wat voor cirkel: netjes, slordig, scheef, het maakt niet uit.

2

Verdeel het hoofd in tweeën met de middellijn.



Plaats de ooglijn laag over het hoofd heen, en gebruik hulplijnen om de ogen gelijk uit te lijnen.

3



Teken de ogen, de neus en de mond knus bij elkaar op de kruising van de hulplijnen.....

4



Plaats de oren laag aan het hoofd, en lijn ze op dezelfde hoogte uit. Snijd de ogen bovenaan af voor een ondeugende blik.

5

Voeg gek haar toe, dat vooral naar één kant wijst.



6

Gebruik een gebogen hulplijn om de punten van het gepiekte haar gelijk te houden.



7



Voeg een beetje schaduw toe onder het haar om de figuur sterk te laten uitkomen.

Merk op hoe laag alle gezichtskenmerken op het gezicht zijn geplaatst. Hoe lager je gaat, hoe schattiger de jongen wordt. Zie ook hoe de gigantische haarstijl een unieke look creëert, terwijl je alleen de cirkel gebruikt als basis.

JONGE TIENER

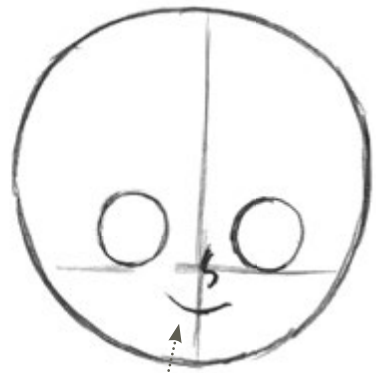
Jongeren van ongeveer twaalf tot veertien jaar zijn bijzonder populaire cartoonfiguren. Ze hebben de ronde gezichten en grote, eigenwijze ogen van de jeugd. Voeg meer dingen toe: make-up, paardenstaartjes, grote bungelende oorbellen, en een zomers topje. Paardenstaartjes en oorbellen vergroten de aantrekkingskracht van dit figuurtje. Beginnend cartoonisten zien deze kleine extra's als iets overbodigs. Dat zijn ze niet. Ze zijn een essentieel onderdeel van het ontwerp van de figuur. Verander haar kleding, kapsel en accessoires, en je hebt al bijna een nieuwe figuur ontworpen.

1



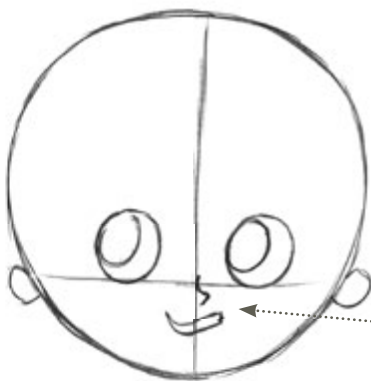
Begin ook nu met een cirkel (maar deze keer zul je aan het eind een totaal andere figuur krijgen).

2



Voeg grote, ronde ogen en een kleine neus toe.

3



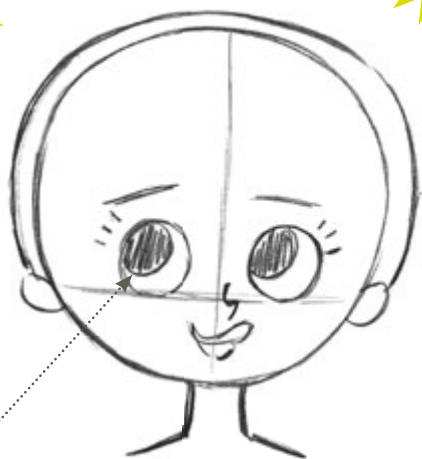
Teken eerst de bovenlip om de uitdrukking te creëren.

4



Teken daarna de onderlip.

5



Vergroot de schedel om het haar pluizig te maken.

Merk op dat grote pupillen een goede blik opleveren.

6



Laat de wimpers 'zweven', zodat ze niet aan het oog vasthangen, maar houd ze kort.

7

Let op het contrast in grootte van de gezichtskenmerken. Alles draait om deze vrouwelijke ogen (en, tot op een zekere hoogte, het haar)! De neus, mond en oren worden klein gehouden. Dit is niet alleen een mooie look, het accentueert ook de grootte van die babyblauwe ogen.

