

STAP VOOR STAP

# DIEREN

LEREN TEKENEN

LISE HERZOG

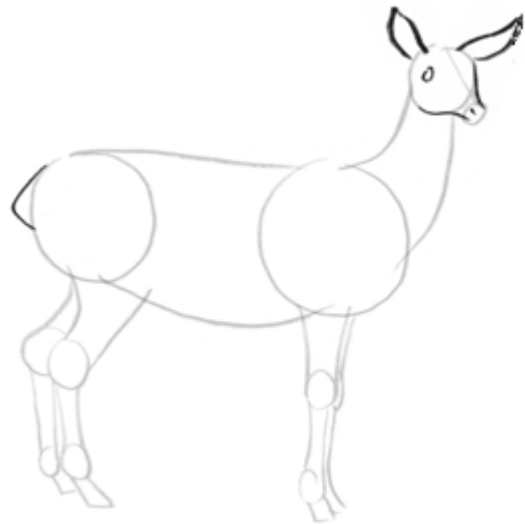


DELTA S

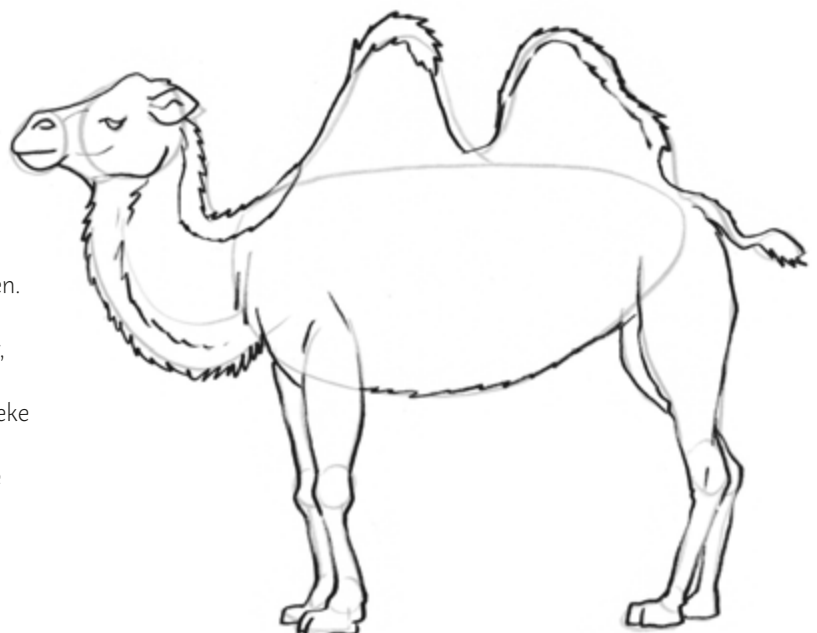
## VOORDAT JE BEGINT...

Om dieren te tekenen, moet je flexibele vormen temmen die in beweging zijn, die klaarstaan om zich op elk moment uit de voeten te maken. Voor een geslaagd resultaat moet je niet proberen ze op papier vast te leggen in een mooie tekening met duidelijk afgelijnde contouren. Integendeel, je kan de tekening beter wat laten ademen en een paar delen zonder details weergeven. Het belangrijkste is dat je de typische houdingen van het gekozen dier vastlegt en de details weergeeft die het meteen herkenbaar maken.

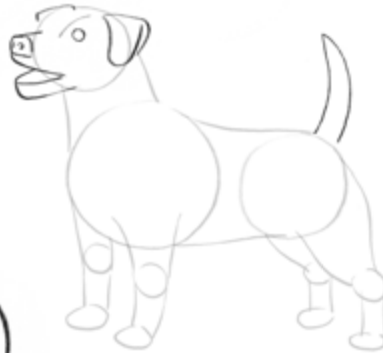
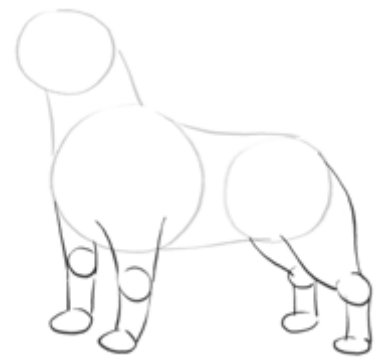
We kunnen dieren wat betreft hun lichaamsbouw onderbrengen in verschillende groepen. In die nieuwe families zien de algemene vormen er meestal gelijksoortig uit en zijn het de details die het verschil maken. Als je eenmaal een dier kan tekenen, is het heel gemakkelijk om de andere soorten van dezelfde groep op papier te zetten. In dit boek vind je schetsen van die families. Het is aan jou om ze aan te vullen en op zoek te gaan naar gemeenschappelijke vormen van andere, niet-afgebeelde dieren.



De proporties van sommige dieren lijken zo onwaarschijnlijk dat je ze niet werkelijkheidsgetrouw durft weer te geven. Observatie is ook hier enorm belangrijk. Probeer varianten, maak de poten langer, maak de snuit kleiner, teken de oren wat langer... Het zijn namelijk de karakteristieke details en de algemene indruk die tellen, en niet zozeer de exacte weergave van de proporties.



Voordat je begint te tekenen, moet je het dier goed observeren. Probeer de verschillende volumes waaruit het dier bestaat te herkennen. Daarna kan je de afmetingen van de volumes ten opzichte van elkaar analyseren. Je kan ook de volumes van de gewrichten weergeven. Als je alle volumes waaruit je tekening bestaat weergeeft, zal je een beter resultaat krijgen met meer diepte. Begin je echter meteen met het tekenen van de contouren, dan loop je het risico de draad kwijt te raken.



Teken om te beginnen een structuur van eenvoudige vormen, die je later 'aankleedt' met de contouren en details. Gebruik voor deze stap het liefst een grafietpotlood, dat je gemakkelijk kan uitgommen. Met dit soort potlood kan je heel geleidelijk aan beginnen.



Om de tekening te voltooien, kan je allerlei materialen gebruiken. Met sommige, zoals potloden en grafietstiften, teken je afhankelijk van de uitgeoefende druk donkerder of minder donkere lijnen. Andere materialen daarentegen, zoals pennen, viltstiften en Oost-Indische inkt, zijn altijd even zwart. Je kan er wel welvingen mee tekenen en ze maken het mogelijk om de schetslijnen uit te gommen. Met een balpen kan je zachte, maar ook mooi zwarte lijnen tekenen. Een balpentekening is onuitwisbaar, wat betekent dat je die met een vochtige techniek kan inkleuren.

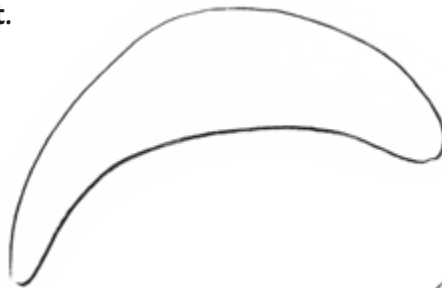
Voor welke methode je ook kiest, neem de tijd om te proberen, te observeren en te twifelen... Aanvaard dat je je kan vergissen. Elke fout verscherpt je blik, elke poging versterkt je techniek.



# ZEEDIEREN

Voor de meeste zeedieren kan je beginnen met het tekenen van een sterk gebogen komma, waaraan je afhankelijk van de soort verschillende details toevoegt. De kop van het zeedier komt meestal aan de dikste kant van de komma. Het belangrijkste is dat alles mooi soepel en golvend blijft.

Teken voor een dolfijn eerst het volume voor het lichaam. Voeg daarna de rugvin, de driehoekige staart en vooral de typische vorm van de snuit toe.



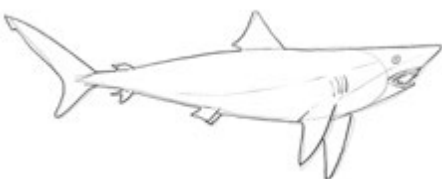
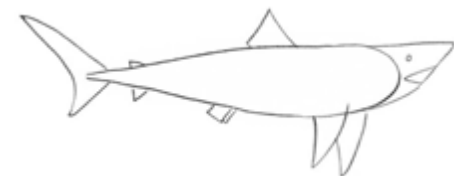
De twee kleine vinnen dicht bij de kop lijken op vleugeltjes. Teken de ene vin duidelijk achter de andere zodat het lichaam volume krijgt.

Terwijl je daarna over de contouren tekent, kan je details en een paar lijnen toevoegen om een glanzend, vochtig effect te creëren.



De kop van een bruinvis is meer gedrongen. Zijn snuit is driehoekig. Als je hem afwerkt in zwart en wit, zal hij er heel herkenbaar uitzien.

Een walvis heeft dan weer een langgerekte, vooruitstekende snuit. Zijn vinnen zitten meer aan de zijkant dan bij de dolfijn. Met de juiste proportionele verhoudingen tussen zijn verschillende lichaamsdelen laat je hem er groot uitzien.



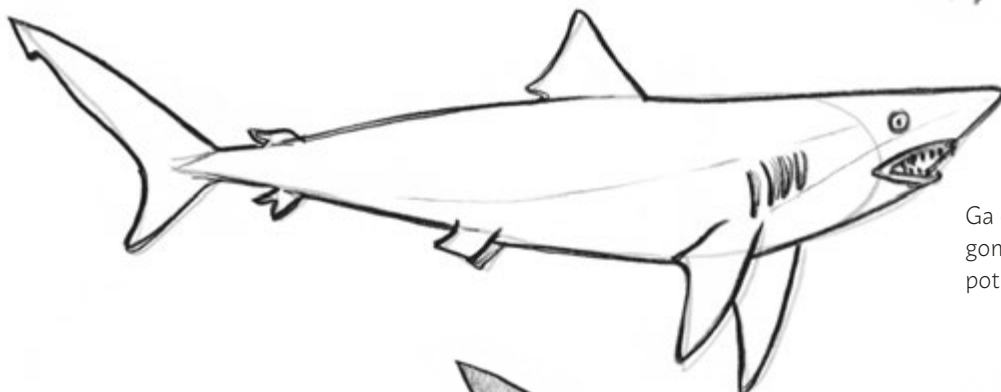
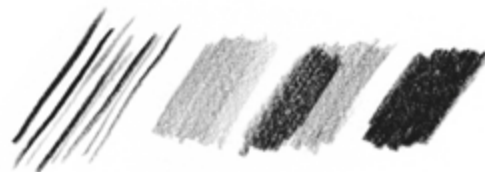
De haai is heel herkenbaar aan zijn spitse snuit, zijn vele tanden en uiteraard zijn puntige rugvin.



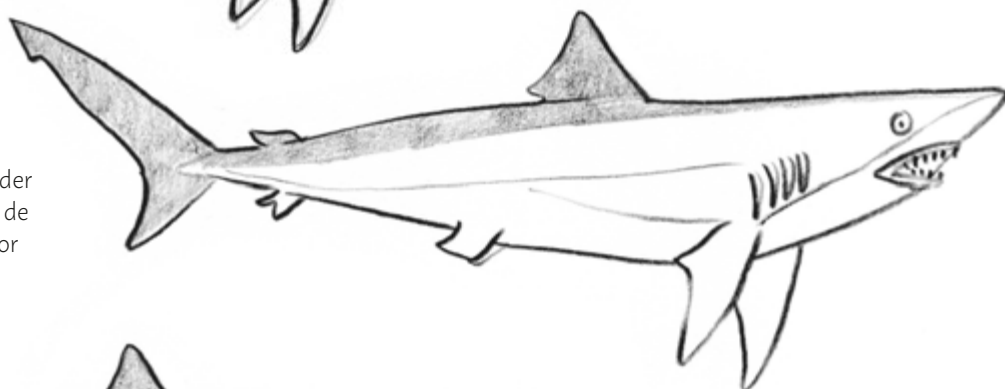
Tot slot hebben bepaalde vissen, zoals de hamerhaai, heel atypische details. Let erop dat zijn kop loodrecht op de lijn van zijn lichaam staat!

## EEN TEKENING AFMAKEN MET ZWART KLEURPOTLOOD

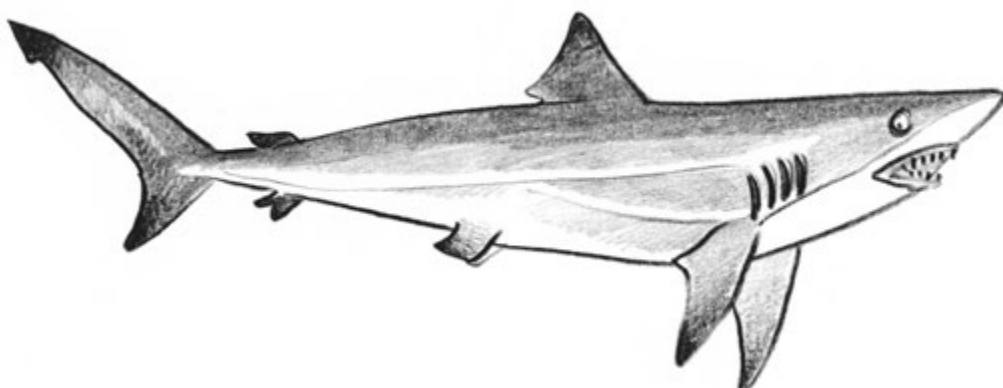
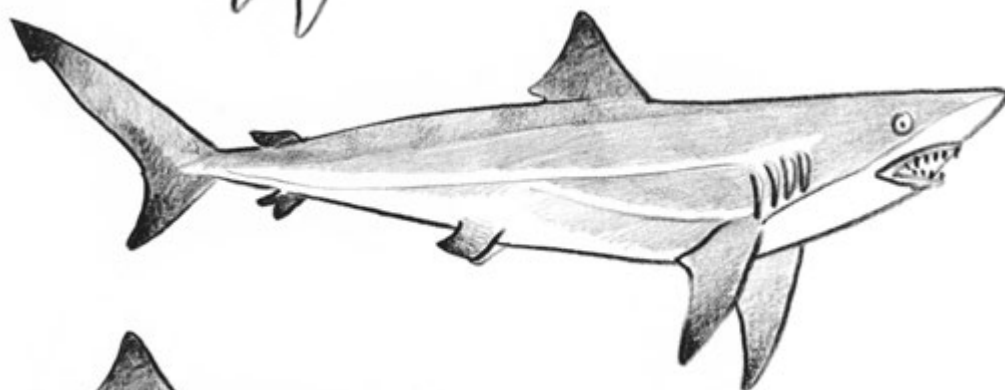
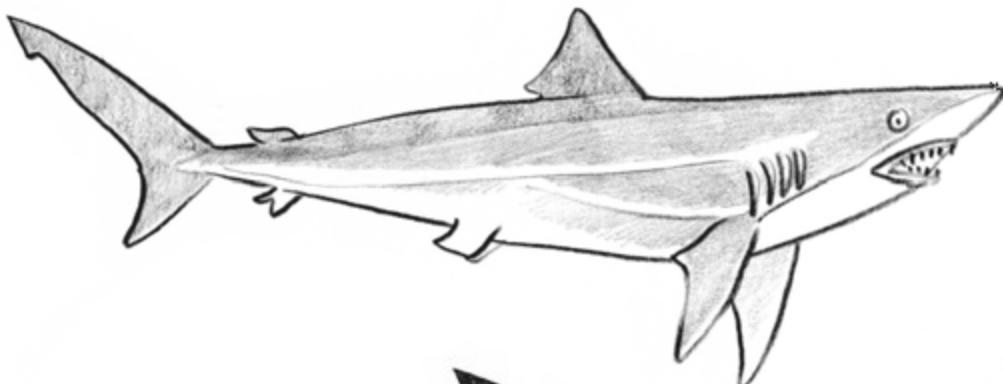
Met een zwart kleurpotlood kan je mooie zwarttinten creëren, maar ook zachte en poederachtige lijnen als je er niet te hard op drukt. Zwart kleurpotlood kan je moeilijk uitgommen!



Ga eerst over de contouren van het dier en gom vervolgens zo veel mogelijk de grijze potloodlijnen uit.



Om het lichaam 'kleur' te geven, druk je minder hard op het potlood dan bij het tekenen van de contouren. Zet de strepen dicht bij elkaar voor een gelijkmatig, zacht oppervlak.



Maak de tekening geleidelijk donkerder om het lichaamsvolume en de details van de vinnen sterker tot uiting te brengen. Onthoud dat de buik van een haai licht van kleur is.

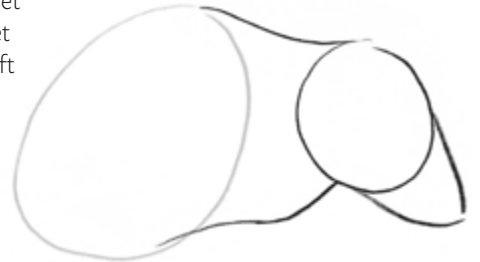
# KNAAGDIEREN EN ZO

Bij de meeste kleine knaagdieren heeft het achterste deel van het lichaam meer volume dan de voorkant en de kop. Deze behendige diertjes kunnen zichzelf oprollen tot een bolletje en zich uitrekken om te rennen en te springen. Dankzij hun achterpoten, die veel belangrijker zijn dan hun voorpoten, kunnen ze zich oprichten zodat het lijkt alsof ze zitten.

Wil je een muis tekenen, begin dan met het volume voor de rug. Dat geeft de houding van het dier weer.



Voeg daarna het bovenste deel van het lijfje toe, dat smaller uitloopt naar het cirkeltje van de kop toe. De muis heeft een bijzonder spitse snuit, die groot is in verhouding tot de rest van zijn lichaam.



Zijn oren kunnen groot of minder groot zijn. De staart is lang en dun.



De marmot heeft een meer gedrongen en ronde kop, kleine oren en een volle staart.



Het lichaam van de fret is langgerekt.

Het lichaam van de hamster is heel gedrongen.



Een hamster in vooraanzicht is een opeenstapeling van ronde volumes.



# EEN TEKENING AFMAKEN MET EEN MIDDELDIKKE VILTSTIFT

Met een middelmatig dikke viltstift kan je naargelang de uitgeoefende druk dikke of dunne lijnen tekenen. Daarmee kan je kleine details accentueren en bepaalde stukken donkerder maken.



Om te beginnen trek je de contouren van de marmot over. Teken daarbij kleine zigzaglijnen voor de vacht.



Gom de potloodlijnen uit en voeg meer details toe.



Vul de volumes met streepjes in verschillende richtingen en let er daarbij op dat je stukken wit laat zodat er licht op die volumes blijft vallen. De marmot heeft een dikke vacht.

Hoe donkerder je sommige delen maakt, hoe sterker de volumes opvallen. Overdrijf hiermee niet, want dan wordt de tekening te zwaar!



# BEREN EN ZO

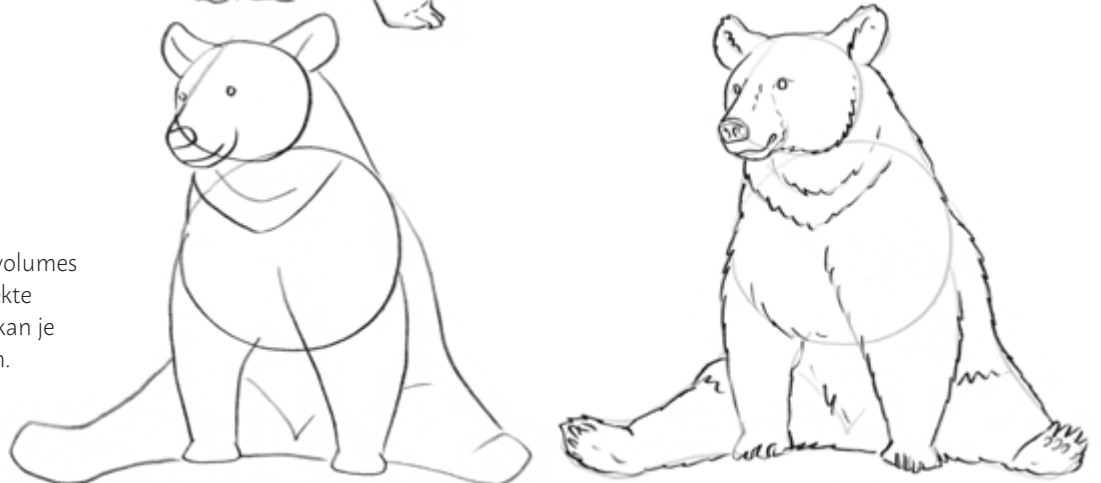
Tot de familie van de 'knuffeldieren' behoren dieren die er – vooral door hun dikke vacht – mollig en rond uitzien. Meestal hebben ze een kleine, ronde kop en vrij korte poten. Ze kunnen zitten en zelfs op hun achterpoten gaan staan!

Typisch voor een beer is zijn kop, die bijzonder klein is ten opzichte van de rest van zijn lichaam. Zijn schouders zijn zwaar. Verbind de volumes met grote, soepele, gebogen lijnen.



De poten lopen uit in kleine 'slofjes'. De snuit is vrij langgerekt, maar heeft een plat uiteinde. De oren zijn klein en rond.

Bij een zittende beer stapelen de volumes zich op. Om de enigszins langgerekte snuit in vooraanzicht te tekenen, kan je gebruikmaken van oriëntatielijnen.



De panda is een tikkeltje ronder en gedrongener dan de beer. Zijn kop is wat groter en hij heeft heel herkenbare vachtkleuren.



Aan bepaalde houdingen herken je sommige dieren meteen.



Het lichaam van de koala is nog meer gedrongen. Zijn voorpoten zijn langer, zijn oren en kop hebben een heel typische vorm.