

MANGA

LEREN TEKENEN





Bewerking door Lara Murphy
Ontwerp door Jake Da'Costa
Omslagontwerp door John Bigwood

Illustraties van Jolene Yeo
en Shirley Tan van
Collateral Damage Studios



Original title: *How to Draw Manga*
First published in Great Britain in MMXXIV by LOM ART,
an imprint of Michael O'Mara Books Limited, 9 Lion Yard, Tremadoc Road, London SW4 7NQ
Illustrations and layouts © Michael O'Mara Books Limited MMXXIV

All rights reserved.

Nederlandse uitgave © Zuidnederlandse Uitgeverij N.V.,
Vluchtenburgstraat 7, B-2630 Aartselaar, België, MMXXV.

Alle rechten voorbehouden.

Deze uitgave door: Deltas, België-Nederland
Nederlandse vertaling: Kitty Polderman

D-MMXXIV-0001-165
NUR 244/476



MANGA

LEREN TEKENEN



INLEIDING

In dit boek vind je alles wat je nodig hebt om de meest uiteenlopende mangapersonages te tekenen. Je begint met een leeg vel papier en eindigt met een afgewerkt meesterwerk. De focus ligt op de populaire Shonen-manga: je leert dynamische personages tekenen die voldoen aan de regels van de klassieke manga. Voor schattigere personages experimenteer je met de vertederende Chibi-stijl. Beide stijlen komen in dit boek aan bod.

Eerst oefen je tot je de basis goed onder de knie hebt en teken je hoofden, kapsels, gelaatstrekken en gezichtsuitdrukkingen. Nadien komen de vormen en proporties van het lichaam aan bod en daarna ga je verder met actievere houdingen en ingewikkelde personages. Gebruik je fantasie en voeg unieke accessoires, outfits en dramatische speciale effecten toe.

Van boosaardige vampierridders tot liefvallige wezens uit de folklore en cyborgs uit een verschrikkelijke toekomst: er zijn eindeloos veel mogelijkheden om personages te bedenken.

Laat je verbeelding de vrije loop en teken wanneer je er zin in hebt. Je weet namelijk nooit wanneer je volgende personage of verhaal je te binnen schiet.



OVER DE KUNSTENAARS

Jolene Yeo

Jolene Yeo is vaste kunstenaar bij Collateral Damage Studios in Singapore. Ze studeerde af aan de 3dsense Media School, waar ze een opleiding conceptontwerp en illustratie volgde. Al toen ze heel jong was, droomde ze ervan om illustrator te worden.

Nu werkt ze zowel in 2D als in 3D.

Shirley Tan

Shirley Tan is conceptontwerper en illustrator en werkt in Singapore. Ze tekent graag prachtige personages en eigenzinnige omgevingen. Ze is heel veel bezig met het ontwerpen van speels, inspirerend en opvallend creatief werk.

INHOUD

DE BASIS	6	SCIFI EN FANTASY	60
Houd je hoofd erbij!	8	Cyberpunk-cyborg	62
In profiel	10	Yuki Onna, de sneeuwgeest	64
Manga-ogen	12	Zombie	66
Sprekende ogen	14	Vampierridder	68
Emoties tonen	16	Mecha-robot	70
Natuurlijk haar	18	Geestenprinses	74
Kapsels	20	Monsterjager	76
Handen tekenen	22		
Rechtopstaande houding	24	MONSTERS, DIEREN EN	
Ontspannen staande houding	26	ANTROPOMORFE WEZENS	78
Actiehoudingen	28	Tanuki en Kitsune	80
Op de loop	30	Weerwolf	82
Speelse springende houding	32	Oosterse draak	84
Ten aanval	34	Antropomorfe tijger	86
Chibi-stijl	36	Hagedisman	88
Chibi-personages	38	Scifi-monster	92
Harige vrienden	40		
		Register	96
HELDEN EN SCHURKEN	42		
Basketballer	44		
Ninja-meisje	46		
Heks	48		
Vliegende superheld	50		
Ninja-jongen	52		
Yatagarasu	54		
Stijlvolle nerds	56		
Vechtsporter	58		







DE BASIS

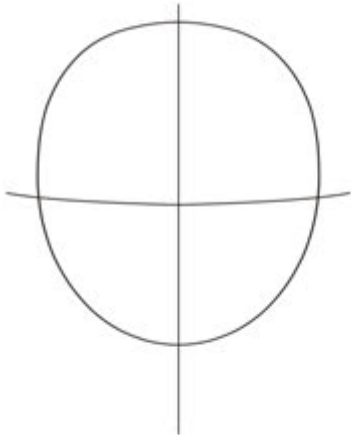
Ben je klaar om een expert te worden in het ontwerpen van mangapersonages? Van afzonderlijke aspecten, zoals hoofden, gezichtsuitdrukkingen en handen, tot het onderzoeken van houdingen en lichaamsproporties: in dit hoofdstuk leer je alle vaardigheden die je nodig hebt.



HOUD JE HOOFD ERBIJ!

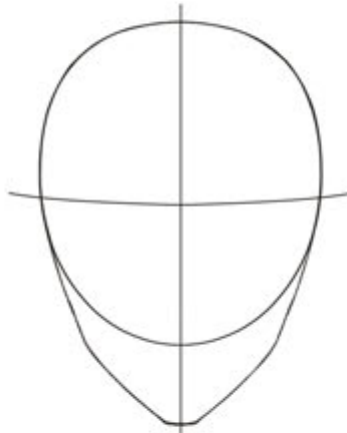
Het hoofd bestaat meestal uit eenvoudige gelaatstrekken, die met strakke lijnen worden getekend. Hier leer je meer over deze gelaatstrekken, de proporties en perspectieven.

VOORAANZICHT



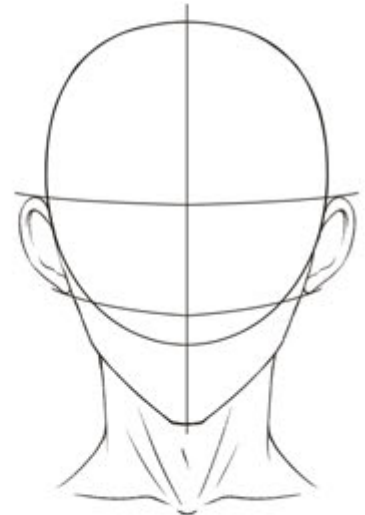
1

Teken voor een vooraanzicht een eenvoudige ovaal met hulplijnen, zodat je de middelpunten ziet.



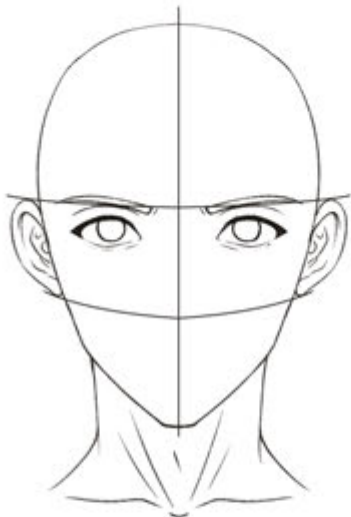
2

Een driehoekige vorm, die je toevoegt aan de onderkant van de ovaal, vormt de kaaklijn.



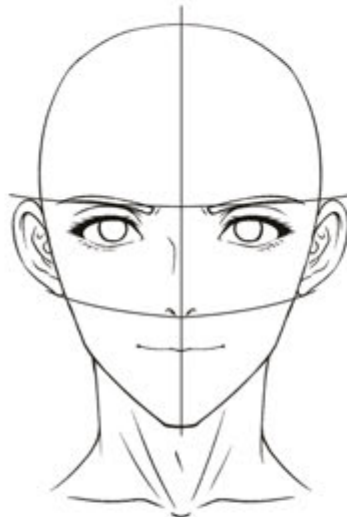
3

Teken een tweede hulplijn om de onderkant van de oren aan te geven. Voeg daarna de oren en ook de hals toe.



4

Voeg ogen en wenkbrauwen toe (zie blz. 12-13). De oogleden raken de bovenste horizontale lijn. De grootte van de ogen hangt af van het personage.



5

De tweede horizontale lijn geeft de onderkant van de neus aan. De lippen komen tussen de neus en de kin.

6

Als het gezicht eenmaal in proportie is, schets je het haar van je personage (zie blz. 18-21).

