

Inhoud



6 Inleiding

01 / BEGINNEN

- 10 Onderzoek en inspiratie
- 14 Tools, tekengerei en materialen
- 18 Een schetsboek bijhouden

02 / PERSONAGES TEKENEN

- 22 Gezichten tekenen
- 26 Haar en kapsels
- 30 Gezichten uitwerken
- 36 Het lichaam tekenen
- 40 Chibi's
- 42 Handen en voeten
- 46 Houding en beweging

03 / KARAKTERS ONTWERPEN

- 52 Vorm en silhouet
- 56 Fantasy
- 62 Sciencefiction
- 68 Moderne designs

04 / ACHTERGROND EN REKWISIETEN

- 76 Gebruik 3D-vormen
- 77 Gebruik van referentiemateriaal
- 78 Perspectief
- 82 Diepte en sfeer creëren
- 84 Gebouwen tekenen
- 88 Natuur tekenen
- 92 Rekwisieten tekenen

05 / ILLUSTRATIES MAKEN

- 96 Compositie
- 100 Concept
- 102 Tekenen

- 104 Zwart-witillustraties
- 108 Schetsen en lijntekeningen inscannen
- 110 Licht en schaduw
- 112 Kleurentheorie

06 / SOFTWARE EN MEDIA

- 118 Schilderen in Photoshop
- 128 Andere software
- 134 Natuurlijke media
- 140 Mixed media

07 / STRIPS MAKEN

- 144 Verhaal en scenario
- 146 Lay-out en tempo
- 150 Beeldverhalen tekenen
- 152 Tonen en schaduwen
- 158 Typografie

08 / AFWERKING EN PRESENTATIE

- 164 Weboptimalisatie
- 166 Drukbaar maken

09 / PROFESSIONELE ILLUSTRATOR

- 172 Werken als illustrator
- 174 Register
- 176 Dankwoord

Een schetsboek bijhouden

Ik vind dat iedereen een schetsdagboek zou moeten bijhouden, of je jezelf nu een kunstenaar vindt of niet. Het is zo nuttig en praktisch, zelfs als

je het alleen maar voor aantekeningen gebruikt. Kies het type schetsboek dat bij je werkwijze past en houd je tekenvaardigheden in

topconditie door steeds nieuwe uitdagingen aan te gaan.

TIP #007 ROUTINES EN OEFENINGEN

De eerste overweging bij de keus voor een schetsboek is het formaat. Een tamelijk klein boekje is het veelzijdigst, want dat past gemakkelijk in de meeste tassen en is in allerlei situaties bruikbaar, zelfs wanneer je in een volle auto of trein zit. Het moet echter ook weer niet te klein zijn, want dan kun je er nauwelijks iets in tekenen (vooral als je graag met grove, ruime streken werkt). Ik adviseer iets tussen A5- (circa 15 x 21 cm) en A4-formaat (circa 30 x 21 cm).

Kies voor blanco papier dat niet te dun is. Meestal zul je beide kanten willen gebruiken, zorg dus dat het papier daarvoor zwaar (dik) genoeg is.



Handige extra's Een stevige kartonnen voor- en achterkant maakt het mogelijk om te schetsen zonder dat je een tafel of ander hard oppervlak nodig hebt. Een spiraalbinding is praktisch, omdat je daardoor elke bladzijde helemaal kunt omslaan, zodat je werkvlak duidelijk is en gemakkelijk te scannen. Ook een elastiek of magneetsluiting om het schetsboek dicht te houden is handig, net als een zakje in de omslag voor het bewaren van extra tekeningen en een scheurrand om uitscheuren te vergemakkelijken (wat je natuurlijk niet moet doen als je al je tekeningen in je schetsboek wilt bewaren). Ik gebruik

mijn schetsboek om alle ideeën die ik in mijn hoofd heb op papier te zetten, zoals het uiterlijk van personages, hun houdingen en de uitdrukkingen die hun persoonlijkheid tot uitdrukking brengen. Maar het dient ook voor grafische ontwerpen van omslagen en logo's, en voor het noteren van verhaallijnen en scripts. Soms kost het een aantal pogingen voor ik een personage goed kan neerzetten, andere keren zie ik een personage zo duidelijk voor me dat ik het in één keer kan neerzetten. Een schetsboek is ook ideaal om de ontwikkeling van je ideeën te volgen en de diverse personages met elkaar te vergelijken.

Begin elke sessie met een eenvoudige snelle tekening en doe dat voor je iets serieus of belangrijks gaat tekenen. Beschouw het als een soort vingeroefeningen die je zou doen voor je gaat pianospelen – je wilt midden in het muziekstuk niet ineens verkrampen. Ik maak zelf graag een snelle lijntekening van een personage dat ik door en door ken. Zoek je wat ideeën voor in je schetsboek, kijk dan eens bij de onderstaande oefeningen. **SL**



Snelle schetsen

Teken iets wat voor je staat in minder dan 30 seconden. Focus bij een gezicht alleen op het profiel. Een menigte? Teken stokpoppetjes om snel beweging te suggereren. Maak dan een tekening in 1 minuut en vervolgens nog een in 3 minuten.

Doet het eens anders

Kunstenars kijken anders naar de wereld; sommige zien vormen, andere licht- en donkertinten en weer andere zien omtrekken en contouren (en een deel van hen ziet vooral de negatieve ruimte, oftewel: de ruimte tussen de objecten in plaats van de objecten zelf). De ene manier van kijken is niet beter dan de andere; sommige mensen neigen meer naar bepaalde disciplines, stijlen en media. Je schetsboek is een prima plek om uit je comfortzone te treden, probeer dus eens om op een andere manier naar de dingen te kijken als je gaat tekenen.

Als je meestal basisvormen als leidraad voor je tekeningen gebruikt, kun je eens proberen om contouren (dus alleen de omtrekken) te tekenen. Of omgekeerd: als je gewend bent om omtrekken te tekenen kun je eens proberen om met vlakken te werken zonder eerst omtrekken te plaatsen.

Verander één ding

Teken een bekend onderwerp met een vertrouwd medium en verander één ding in de volgende tekening die je maakt. Als je bijvoorbeeld met potlood een opzet maakt, neem je nu een marker, pen of pastelkrijt. Als je graag met pen en inkt schaduwpartijen arceert, stap dan eens over op een egaal grijze vlakvulling. Teken een vertrouwd personage en verander het haar, de kleren, de ogen en de lichaamsbouw. Of maak je figuur eens heel erg dun. Experimenteren kan heel leuk zijn.

Chibi's

In anime en manga zijn chibi's de miniversies van de grote personages. Het woord 'chibi' is Japane straattaal voor een 'korte

persoon'. Een Engels ezelsbruggetje is dat het staat voor Child Body (kinderlichaam).



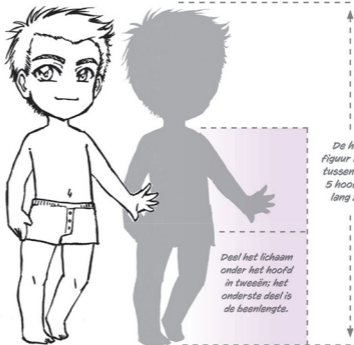
TIP #023 CHIBI

Chibi-kunstenaars gebruiken allerlei stijlen en vervormen het lichaam op allerlei manieren (daarom spreken we ook wel van een 'supervervormde' stijl), maar hanteren daarbij schattige kinderlijke verhoudingen. Deze stijl wordt meestal voor komische strips gebruikt.

Verhoudingen

De verhoudingen van chibi's zijn dezelfde als die van kleine kinderen. De hele figuur is tussen drie en vijf hoofden lang. Doordat het hoofd zo'n groot deel van de totale lengte inneemt, verdeel je het lichaam eronder in tweeën; het onderste deel is dan de beenlengte. Heb je die eenmaal bepaald, dan is het tekenen van chibi's eigenlijk niets anders dan het tekenen van mensen met gewone verhoudingen: de gespreide armen zijn even lang als het lichaam, de ellebogen zitten halverwege de schouder en de pols, de knieën zitten halverwege de heupen en de enkels.

▶▼ Ik heb hier een mannelijke en een vrouwelijke chibi in hun ondergoed getekend, zodat je de lichaamsvormen goed kunt zien. Het vrouwenlichaam is enigszins rond en duidelijk peervormig. Het mannenlichaam zou eigenlijk brede schouders en smalle heupen moeten hebben, maar in chibi-vorm is het bijna een rechthoek.



De hele figuur moet tussen 3 en 5 hoofden lang zijn

Deel het lichaam onder het hoofd in tweeën; het onderste deel is de beenlengte.

Gezicht

Ook als het personage een volwassene of oudere is, krijgen de gelaatstrekken iets kinderlijks. Het hoofd is heel rond en het gezicht betrekkelijk kort.

De ogen zijn groter getekend (bij heel smalle of gesloten ogen lijkt de oogkas heel groot) en de neus is veel kleiner of zelfs weggelaten.



Lichaamsvorm

Bij het tekenen van chibi's geldt dat ze eigenlijk zijn 'platgedrukt', daardoor wordt de hals heel kort en het lichaam duidelijk mollig, of zelfs peervormig. Maak de hals heel kort en dun (sommige illustratoren tekenen de hals niet eens). De schouders zijn heel smal, nauwelijks breder dan het hoofd. De taille en de heupen moeten breed lijken. Geef de armen en benen een mollig, zacht uiterlijk.

De stiling van de lichaamsvormen is heel persoonlijk; sommigen hanteren een dunnere chibi-vorm, anderen geven hun chibi's grote handen en voeten enzovoort. Veel plezier met het experimenteren en breek niet meer dan één regel tegelijk om te zien wat er gebeurt. Het is wel verstandig om een zekere mate van consistentie aan te houden: als je personage dunne armen heeft, geef het dan ook dunne benen. SL



◀ ▽ Twee keer dezelfde saloon girl: de ene met een normale lichaamslengte en de andere als chibi.



Kleurentheorie

We bekijken hier primaire kleuren en hoe kleuren schaduwen beïnvloeden; daarnaast vind je hier tips voor effectief kleurgebruik in je afbeeldingen.

TIP #067 DE BASIS VAN KLEURENTHEORIE

Bij de keuze van het kleurenpalet voor je tekeningen is het verstandig om met de basis te starten: de primaire kleuren (rood, blauw en geel) en de secundaire kleuren (groen, paars en oranje) zijn kleuren die je veel zult gebruiken.

Nadat je deze kleuren hebt opgebouwd, begint de kleurencirkel een rol te spelen en dus ook de complementaire kleuren.

Complementaire kleuren zijn de kleuren die op de kleurencirkel tegenover elkaar liggen en in combinatie het grootste contrast opleveren. Om je afbeelding te laten opvallen zijn complementaire kleuren geweldig. Combineer meerdere complementaire kleuren voor een mooi afgeronde compositie met levendige contrasten.



▲ Primaire kleuren

▲ Secundaire kleuren mengen





Door slechts één bepaalde kleur te kiezen en die met zwart donkerder en met wit lichter te maken krijg je een nostalgische of fantasysfeer. Ik heb blauw voor de zeemeermin gekozen om het gevoel te versterken dat ze onder water is. Ik had de koikarper complementair oranje kunnen kleuren, maar wilde de fantasysfeer handhaven en heb het daarom bij blauw gehouden.

Gebruik de kleurencirkel om voluit te gaan experimenteren; de meeste beeldbewerkingssoftware heeft een kleurencirkel met een kleurenpipet (color picker). Ga aan de slag met je lijntekening en ontdek welke interessante kleurencombinaties er zijn. RK

TIP #068 HOE KLEUREN SCHADUWEN BEÏNVLOEDEN

'Gewoon' zonlicht levert een 'gewone' schaduw in een donkere tint. Zodra je gekleurd licht gebruikt, wordt de kleur van de schaduw drastisch beïnvloed. Blauw licht zal de schaduw een blauwe tint geven. Voor kleur met licht heb je een andere kleurencirkel nodig, want nu heb je te maken met het licht-spectrum. De primaire kleuren in het licht-spectrum zijn rood, groen en blauw (RGB). Dat is je standaardpalet als je op de computer kleurt.

Meng nooit twee verschillende schaduwen; het wordt dan geen donkerdere schaduw, zoals je misschien zou verwachten, maar een mengsel. Het lijkt logisch om schaduwen over elkaar te plaatsen, maar als je dat doet, zien de schaduwen er raar uit, dus doe dit niet.

In deze afbeelding wordt het personage van boven verlicht door het zonlicht, maar doordat dat wordt door de wolken gefilterd, is het effect iets gedempt. Haar rug is beschaduwde, maar er zijn highlights op haar neusrug. Het effect van door wolken gefilterd zonlicht met een ongebruikelijke kleur kan heel ongewoon zijn. Ik koos voor een lichte magnoliakleur voor het zonlicht en paste de schaduwen aan tot de oorspronkelijke kleuren.

