



MINECRAFT

TEKEN JE 20

Voor het papieren boek is papier gebruikt dat onafhankelijk is gecertificeerd door FSC® om verantwoord bosbeheer te waarborgen.

Kijk voor meer informatie op www.harpercollins.co.uk/green.
HarperCollins is een imprint van Uitgeverij HarperCollins Holland, Amsterdam.

Copyright © 2023 Mojang AB
Oorspronkelijke titel: *Minecraft How To Draw*
Copyright Nederlandse vertaling: © 2026 HarperCollins Holland
Vertaling: Jurjen Tiersma
Omslagontwerp: © 2023 HarperCollins Publishers Limited
Illustraties: © Joe McLaren
Druk: Rotolito Italy

ISBN 978 94 027 2077 8
NUR 210 & 240
Eerste druk in deze editie juni 2026

Veel dank aan Sherin Kwan, Alex Wiltshire, Jay Castello en Milo Bengtsson.

All Rights Reserved. Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang Studios logo and the Creeper logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

This book is an original creation by Farshore © 2023 HarperCollins Publishers Limited.

Originele uitgave verschenen bij Farshore, een imprint van HarperCollins Publishers Ltd, London, Great Britain.

Deze uitgave is uitgegeven in samenwerking met HarperCollins Publishers LLC.

HarperCollins Holland is een divisie van Harlequin Enterprises ULC.

© en ™ zijn handelsmerken die eigendom zijn van en gebruikt worden door de eigenaar van het handelsmerk en/of de licentienemer. Handelsmerken met © zijn geregistreerd bij het United States Patent & Trademark Office en/of in andere landen.
www.harpercollins.nl

Elk ongeoorloofd gebruik van deze publicatie om generatieve kunstmatige-intelligentietechnologieën (AI-technologieën) te trainen is uitdrukkelijk verboden. De exclusieve rechten van de auteur en de uitgever worden hierbij niet beperkt. HarperCollins maakt tevens gebruik van de rechten onder Artikel 4(3) van de Digital Single Market Directive 2019/79 en het uitvoeren van tekst- en datamining op deze publicatie is niet toegestaan.

Niets uit deze uitgave mag openbaar worden gemaakt door middel van druk, fotokopie, internet of op welke andere wijze dan ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Het e-book is beveiligd met zichtbare en onzichtbare watermerken en mag niet worden gekopieerd en/of verspreid.

Alle in dit verhaal voorkomende personen zijn ontleend aan de fantasie van de schrijver.

Elke gelijkenis met bestaande personen berust op toeval.

MOJANG
STUDIOS

ONLINE VEILIGHEID VOOR JONGERE FANS

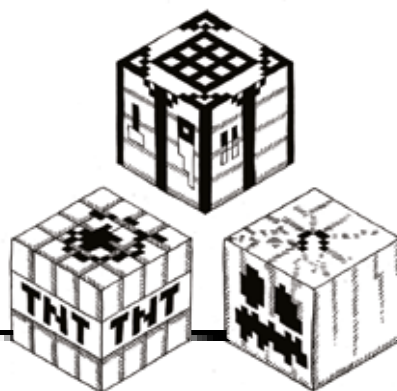
Tijd online doorbrengen is erg leuk! Hier zijn een paar simpele regels voor de veiligheid van jongere fans waardoor het internet een fijne plek blijft:

- Deel nooit je echte naam en gebruik die ook niet als gebruikersnaam.
 - Deel nooit je persoonlijke gegevens.
 - Deel nooit naar welke school je gaat of hoe oud je bent.
 - Deel nooit je wachtwoord, behalve met een ouder of voogd.
- Hou er rekening mee dat je 13 jaar of ouder moet zijn om op veel sites een account aan te maken. Controleer altijd het beleid en vraag toestemming aan een ouder of voogd voordat je je registreert.
- Vertel het altijd aan een ouder of voogd als je je ergens zorgen over maakt.

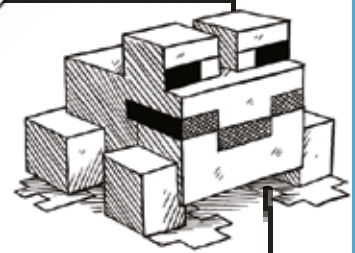
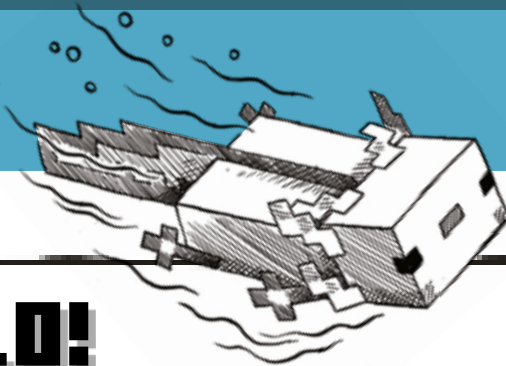
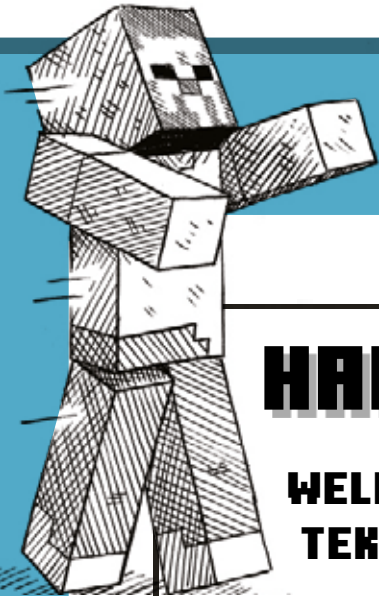
Blijf veilig online. Alle websiteadressen in dit boek zijn correct op het moment van drukken. HarperCollins Holland is echter niet verantwoordelijk voor content die door derden wordt gehost. Hou er rekening mee dat onlinecontent kan veranderen en dat websites content kunnen bevatten die niet geschikt is voor kinderen. We raden aan dat alle kinderen onder toezicht het internet gebruiken.

INHOUD

INLEIDING	4	HARNAS	68
DE BASIS	5	JE ARSENAAL	70
2D OF 3D?	6	SPIN	74
VLAGPATRONEN	8	SKELET	76
INTRO TOT ISOMETRIE	10	PIGLIN	78
KUBUSSEN EN RASTERS	14	PIGLIN-VARIANTEN	80
PERSPECTIEF	16	OPROEPEER	82
LICHT EN SCHADUW	18	VERWOESTER	84
DOLFIJN	20	VERSCHOPPELINGEN ONTWERPEN ..	86
BIJ	22	ANIMATIES	88
VARKEN	24	BLAZE	92
BBYVARKEN	26	HUGLIN	94
KIKKER	28	BEWAKER	96
KOE	30	SHULKER	98
PIJLINKTVIS	32	ZOMBIE	100
GEIT	34	CREEPER	102
AKOLOTL	36	WITHER	104
KONIJN	38	OPZICHTER	106
DE AVATAR	40	ENDERDRAAK	108
AVATAR-ONTWERPEN	42	GEBOUWEN	112
DORPELING	44	BOMEN	114
DORPELING-KOSTUUMS	46	PLANTEN	116
IJZERGOLEM	48	EEN SCÈNE BOUWEN	118
VOS + BABY	50	VAARWEL	124
PANDA	52		
BOZE BEREN	54		
BBYPANDA	55		
KAT	56		
HULPJE	58		
SCHRIJDER	60		
PAARD	62		
CREËER JE EIGEN MOB	64		
RUITERS	66		



INLEIDING



HALLO!

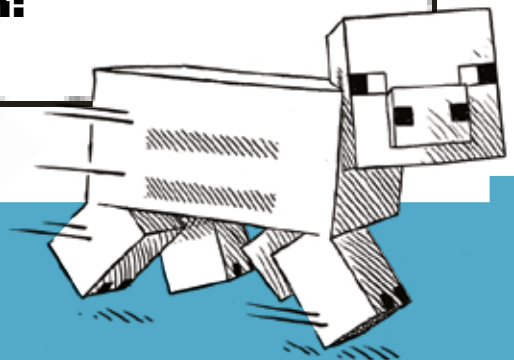
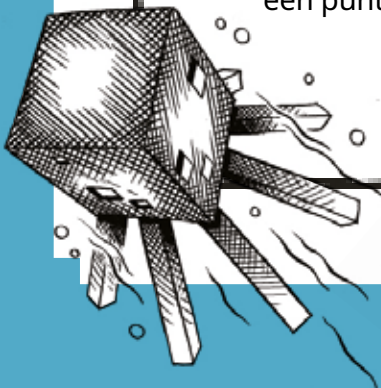
WELKOM IN DIT MINECRAFT TEKENBOEK.

Sinds Minecraft verscheen is het een bron van inspiratie geweest voor creatieve mensen, die de meest ongelooflijke creaties met elkaar deelden. Geen wonder, want Minecraft zit vol dingen die je aanmoedigen om creatief aan de slag te gaan.

In dit boek laten we je kennismaken met tekenvaardigheden die je kunt gebruiken om een heel nieuwe artistieke reis in Minecraft te beginnen. Er zijn stapsgewijze instructies voor het tekenen van al je favoriete mobs, plus pagina's over het tekenen van gebouwen en planten. Aan het eind van het boek kun je alles wat je hebt geleerd samenvoegen in coole Minecraft-scènes.

Er zijn ook veel pagina's met ruimte om op te oefenen, maar alleen als dit boek van jou is – want we willen geen vrienden of bibliothecarissen boos maken, toch? Hoe dan ook, pak alvast wat papier, een potlood, een puntenslijper en een gum, dan kunnen we beginnen.

TEKENEN MAAR!



DE BASIS

OM TE BEGINNEN

Omdat dit hele boek over tekenen gaat, leek het ons handig met de basis te beginnen! Maar of je nu een ervaren kunstenaar bent of pas bent begonnen, het belangrijkste is dat je plezier in je werk hebt, ook als je tekening niet helemaal op het voorbeeld lijkt – misschien is dat juist beter! Want stel je eens voor dat iedereen exact dezelfde kunst zou maken... Dat zou toch saai zijn? De stappen in dit boek leren je hoe je de basisvormen tekent, maar zodra je die onder de knie hebt kun je naar hartelust los gaan en je eigen artistieke stijl verkennen.

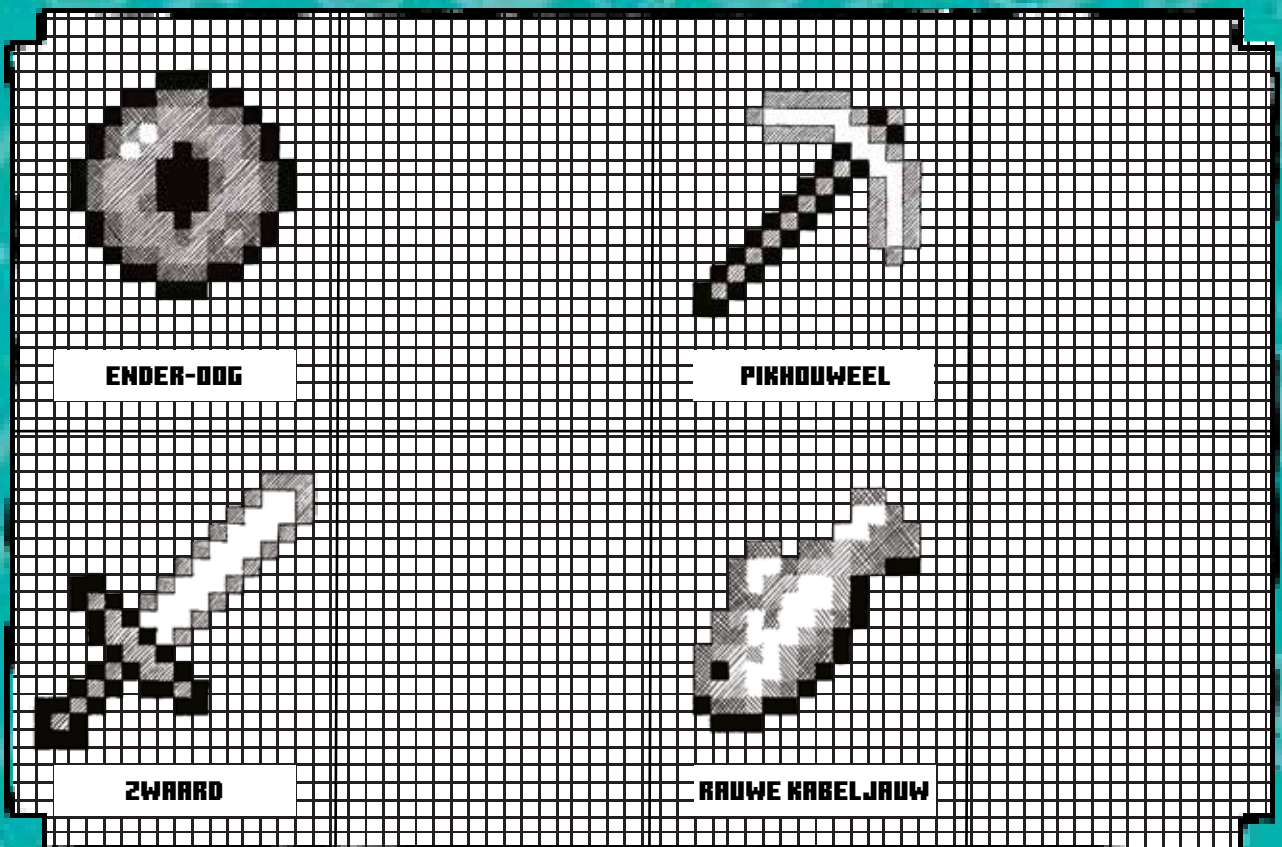
Nu we alvast hebben besloten dat al je werk **GEWELDIG** wordt, is het tijd om creatief te worden. Je kunt dit boek pagina voor pagina doorlopen of gewoon iets kiezen wat je wilt proberen – doe wat je wilt! Het belangrijkste is dat je er plezier aan beleeft!

DIT HEB JE NODIG:

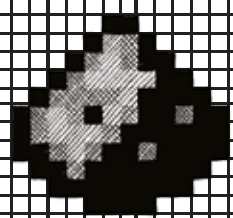
- Papier
- Potlood
- Gum
- Puntenslijper
- Liniaal

20 OF 30?

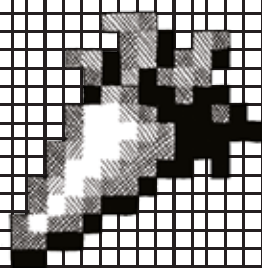
Alle iconen in Minecraft zijn gemaakt van pixels – kleine vierkantjes die samen afbeeldingen vormen in videogames. Op de schermen van pc's of tv's zijn de pixels vaak zo klein dat je ze met het blote oog niet eens kunt zien, maar in Minecraft is de pixelachtige uitstraling juist de charme van de game. Hieronder vind je voorbeelden van iconen die je kunt proberen te tekenen. Begin aan de bovenkant of onderkant en werk lijn voor lijn om alle pixels te tekenen en ze te arceren – zie pagina 18 voor de uitleg over arceren.



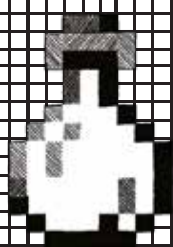
De meeste dingen in Minecraft zijn in 3D - de blokken, de mobs, de wereld - maar er zijn ook veel 2D-beelden in de game te vinden, dus laten we daarmee beginnen. De belangrijkste 2D-afbeeldingen in de game zijn, je raadt het al - iconen! Er zijn iconen voor vrijwel alles wat je in Minecraft tegenkomt. Je vindt ze in je inventaris, tenzij je Survival speelt, want dan moet je ze eerst in de game vinden.



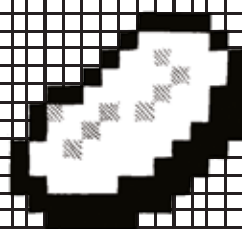
REDSTONE-STOF



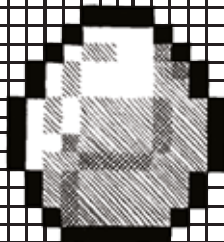
WORTEL



GLAZEN FLES



RAUWE BIEFSTUK



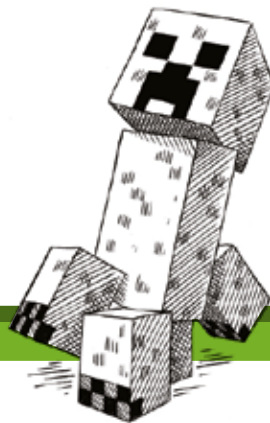
DIAMANT



KOM

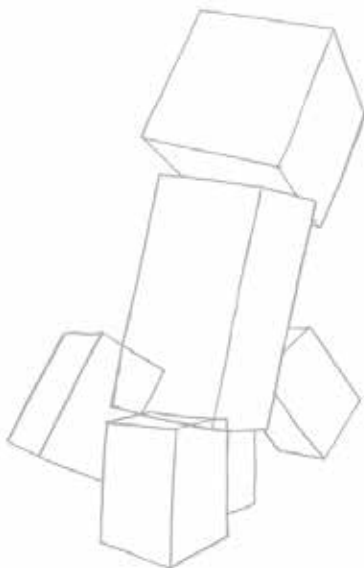
CREEPER

Ooit al eens een creeper laten ontploffen met een vuursteen en staal? Sissssss... BOEM!



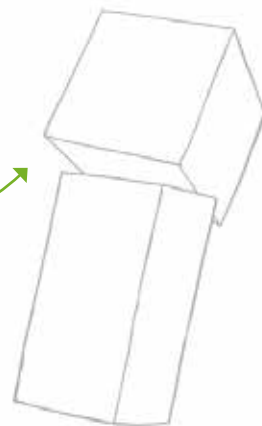
STAP 2

Voeg de kop van je creeper toe door er in een hoek een kubus op te tekenen.



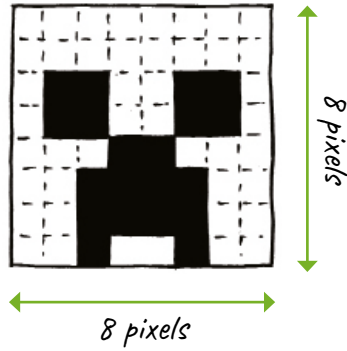
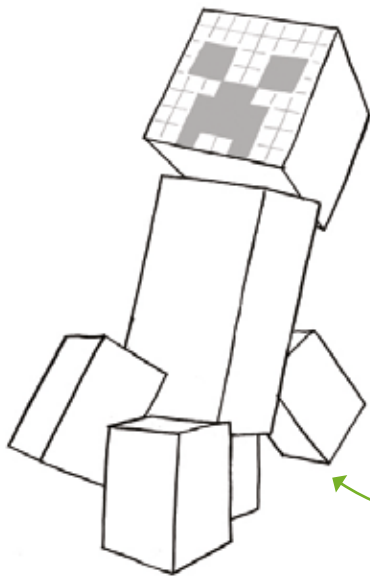
STAP 1

Teken een lange balk voor het lichaam van de creeper.



STAP 3

Teken nu vier balkjes voor zijn poten, onder verschillende hoeken, zodat het lijkt alsof hij wegrent voor een kat.



STAP 4

Teken lichtjes een raster van 8x8 op zijn gezicht. Kleur vervolgens de gelaatstreken in en wis het raster.

STAP 5

Voeg aan de onderkant van de voeten van je creeper een schaakbordeffect toe. Voeg schaduw en texturen toe om hem tot leven te wekken.

