

Hallo!

Mijn naam is Kim en het doet me plezier dat je dit boek in handen hebt. Als zelfstandig illustrator heb ik me gespecialiseerd in het tekenen met fineliners; stiften waarmee je echt prachtig mooie tekeningen kunt maken. In dit boek heb ik mijn ervaringen en opgedane kennis over tekenen met fineliners voor je bijeengebracht.

Veel zul je in de loop van de tijd zelf ontdekken. Om te beginnen laat ik je kennismaken met verschillende materialen en technieken, zodat je weet wat je kunt verwachten. De stap-voor-stapinstructies daarna zijn even gedetailleerd als de tekeningen zelf. En als jij motivatie, tekenplezier en een beetje geduld meebrengt, kun je straks je eigen finelinerkunst maken.

Laat je op de volgende bladzijden inspireren en geniet er vooral ook van om het geleerde in praktijk te brengen. Als je het leuk vindt, kun je via Instagram contact met me zoeken. Je kunt me vinden op @kimbeckerdesign.

Fineliners bij de hand? Dan kunnen we beginnen :)

Kim Becker



Inhoud



Materialen en technieken	7	Schaduwen aanbrengen door te arceren	16
		Schaduwen aanbrengen met stippen	17
Wat zijn fineliners?	8	Lichtaccenten	18
De punt	8	Sterrenhemel op twee manieren	18
Verschillende kleuren	8	Textuur en patronen	19
		Technieken combineren	20
Andere materialen	10	Witruimte	21
Potlood	10	Silhouetten	22
Gum	10	Geometrische elementen	23
Papier	10		
Liniaal en geodriehoek	10	Inspiratie en eigen stijl	25
Sjablonen	11		
Passer	11		
Witte gelpen	11		
Digitale hulpmiddelen	11		
Technieken	12		
Schetsen	12		
Schetsboeken	14		
<i>Linework</i> – tekenen met lijnen	14		
<i>Dotwork</i> – tekenen met stippen	14		
Schaduwen	15		





Materialen **en technieken**

Neem de tijd voor dit hoofdstuk, dat je een eerste indruk geeft van het tekenen met fineliners. Daarna weet je alles over de stiften, welke materialen je behalve fineliners kunt gebruiken en welke technieken er zijn. Met die kennis kun je goed voorbereid aan de slag met de instructies en je eigen tekeningen.

Wat zijn fineliners?

Alles in dit boek draait om deze stiften. Maar wat is eigenlijk een fineliner? En wat maakt hem zo bijzonder?

De kans is groot dat ook in jouw schooletui of het pennenbakje op je werk een paar fineliners liggen. Dankzij de bijzondere eigenschappen ervan kun je met dit universele schrijfgereedschap ook heel goed tekenen, door van allerlei technieken gebruik te maken.

De punt

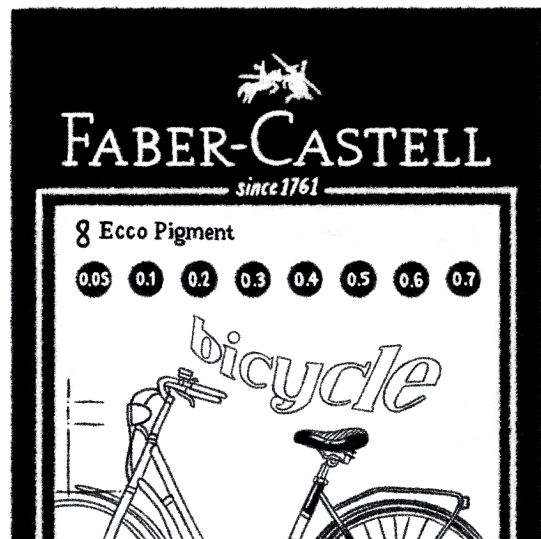
Een fineliner onderscheidt zich door zijn fijne, harde stiftpunt. Deze punt is gevat in metaal. Dat zorgt voor stabiliteit en precisie; een fineliner glijdt bijvoorbeeld gemakkelijk langs een liniaal of sjabloon. Om die reden wordt de stift vaak voor technische tekeningen gebruikt; je kunt er heel precies mee tekenen en superdunne lijntjes mee trekken. Een bijzondere eigenschap van fineliners is dat de inktstroom van het begin tot het eind van elke lijn heel regelmatig is.

Je hebt fineliners van verschillende diktes. Meestal varieert de dikte tussen de 0,05 mm en 0,8 mm; sommige merken bieden zelfs meer diktes aan. Als je een set koopt, zitten daarin meestal de volgende diktes: 0,05, 0,1, 0,2, 0,3, 0,6 en 0,7 mm. Ik gebruik het liefst de dunnere fineliners, omdat je daarmee fijne details kunt tekenen. De diktes 0,1 tot 0,3 mm zijn erg geschikt voor outlines; die van 0,8 mm gebruik ik meestal om grotere vlakken mee op te vullen.

Verschillende kleuren

Er bestaan fineliners in alle denkbare kleuren. De inkt is gepigmenteerd, lichtecht en meestal ook veeg- en watervast. Toch moet je altijd opletten dat je pas een gum op je tekening gebruikt als de inkt volledig opgedroogd is. Anders kan de inkt uitvegen en verpest je in het ergste geval je tekening.

Elke fineliner heeft een beschermdop. Tijdens het gebruik kun je die meestal op de achterkant van de stift schuiven, wat heel handig is. Normaal gesproken zijn fineliners te gebruiken tot de inkt op is, maar er bestaan ook duurdere modellen die je opnieuw kunt vullen.

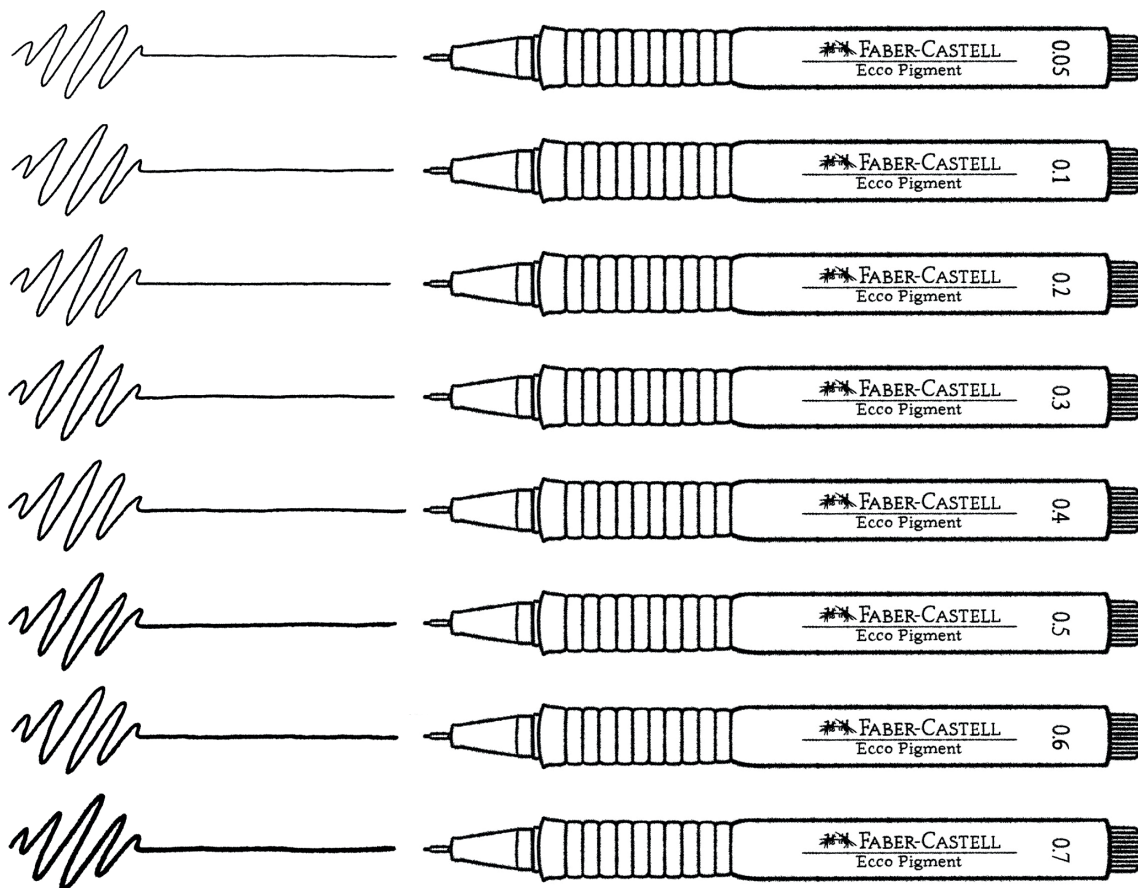


Met fineliners kun je op allerlei materialen tekenen, zoals tekenpapier, transparant papier, pakpapier of karton. Glad papier werkt het best. Zuigt het papier te veel, dan kan de inkt 'bloeden'. Dat betekent dat de inkt langzaam in het papier dringt en uitvloeit. Uiteindelijk is het natuurlijk een kwestie van smaak wat je het prettigst vindt. Ik persoonlijk vind het bijvoorbeeld niet erg als de inkt een beetje uitvloeit in het papier, dus teken ik meestal op heel normaal papier.

Als je kwalitatief goede fineliners wilt aanschaffen, kun je beter niet de allergekoopste producten kiezen. Bij de grotere

merken zit je in elk geval goed, bijvoorbeeld Edding, Staedtler, Sakura en Faber-Castell. De verschillen tussen hun producten zijn niet al te groot. Goede ervaringen heb ik met de Ecco Pigment fineliners van Faber-Castell, dus kies ik altijd die.

Mijn tip: probeer rustig verschillende stift- en papiersoorten uit en kies daarna je eigen favorieten.



Andere materialen

Om met fineliners te tekenen heb je nauwelijks andere materialen nodig. Theoretisch heb je genoeg aan een fineliner en papier. Handige extra spullen kun je gebruiken om rechte lijnen en geometrische elementen te tekenen, voor symmetrie te zorgen of een goede verdeling van de verschillende elementen te vinden.

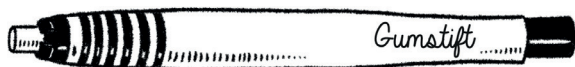
Potlood

Een potlood gebruik je voornamelijk om te schetsen. De potloodlijntjes gum je weg zodra de tekening klaar is. Daarom is het belangrijk dat je bij het tekenen niet te hard op het papier drukt. Ik gebruik het liefst een scherpgeslepen potlood of een dun vulpotlood.



Gum

Omdat de potloodtekening overbodig geworden is als je illustratie eenmaal klaar is, gum je de fijne potloodlijntjes na afloop weg. Een zachte gum is daarvoor het handigst. Daarmee veeg je de inkt van de fineliner niet uit en beschadig je ook het papier niet. Ik kan je hiervoor een zogenaamde gumstift aanbevelen. Daarmee kun je heel precies werken en bovendien is de stift navulbaar.

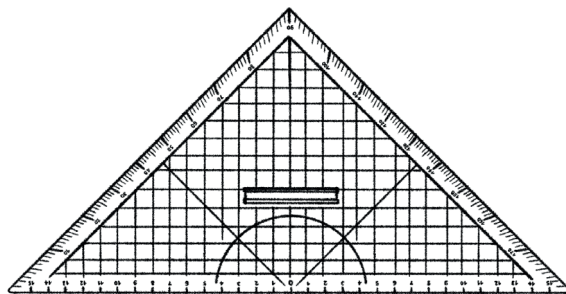
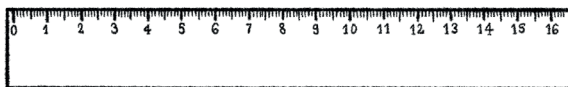


Papier

Je zult snel merken dat papier een belangrijke rol speelt, omdat de inkt van de fineliner op te grof papier snel uitloopt. Ook te dun papier is niet altijd geschikt, omdat de inkt hierop doorschijnt of zelfs sporen op de achterkant achterlaat. Hoe fijner het papier is, hoe makkelijker de fineliner eroverheen glijdt. Goede ervaringen heb ik met papier met een gewicht van 90 g/m^2 tot 170 g/m^2 , hoewel dat eerste soms ook licht doorschijnt.

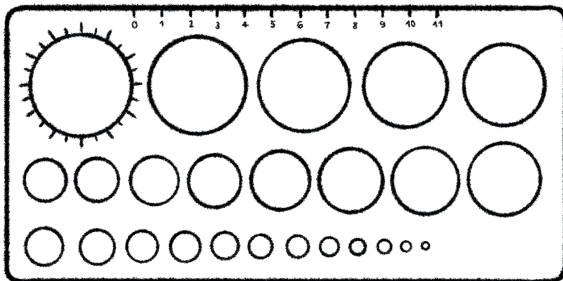
Liniaal en geodriehoek

Deze twee praktische gereedschappen zijn een must als je symmetrische of geometrische motieven wilt tekenen. Met deze hulpmiddelen kun je niet alleen alles centreren, maar ook kaarsrechte lijnen trekken.



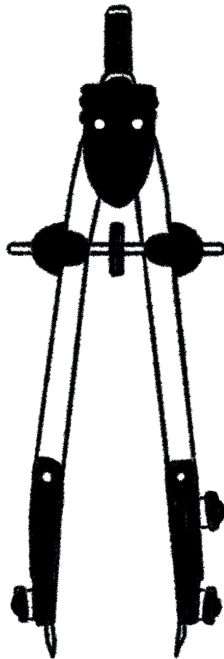
Sjablonen

Ik ben een groot fan van mijn cirkelsjabloon, omdat het me veel werk bespaart. Sneller kun je een perfecte cirkel niet tekenen. Er bestaan niet alleen sjablonen voor cirkels, maar voor alle mogelijke geometrische vormen, zoals driehoeken, vierkanten of zeskant. Natuurlijk kun je voor grotere cirkels ook een passer gebruiken of bepaalde vormen zelf construeren met een geodriehoek.



Passer

Een superhandig hulpmiddel om cirkels te trekken en afstanden af te tekenen. Ik vind niet alleen de gewone passer met een potloodpunt erin erg handig, maar ook passers waarin je je eigen stift kunt vastzetten. Zo kun je als dat nodig is je eigen fineliner erin vastklemmen. In dat geval moet je wel heel zorgvuldig werken om aan het einde van de cirkel precies goed uit te komen.



Witte gelpen

Een witte gelpen is een mooi hulpmiddel om details toe te voegen op zwarte vlakken die je met je fineliner gevuld hebt, bijvoorbeeld om een sterrenhemel te toveren. Toch gebruik ik zelf de gelpen niet heel erg vaak, omdat ik bij mijn illustraties een andere techniek toepas. In het hoofdstuk Technieken op bladzijde 22 laat ik je zien hoe die werkt.

Digitale hulpmiddelen

Met het programma Adobe Photoshop of de app Procreate kun je tegenwoordig heel veel digitale gereedschappen gebruiken om bedrieglijk echte finelinertekeningen te maken. Een groot voordeel ten opzichte van het traditionele tekenen is duidelijk: je kunt alles wat je doet ook weer ongedaan maken. Als je analoog met een gewone fineliner tekent, kan dat natuurlijk niet. Voor mij is het mooie en bijzondere van analoog tekenen juist dat het een bewuste manier van werken is, waarbij het belangrijk is om van tevoren heel goed na te denken in welke volgorde je dingen moet doen.

Op de volgende pagina's laat ik je verschillende werkstappen en technieken zien. Achter in het boek vind je de bijbehorende twee oefenbladen. Neem de oefeningen gewoon over op een blad papier en vul ze in terwijl je de tekst leest.

Technieken

Schetsen

Omdat finelinertekeningen vaak erg gedetailleerd zijn, is het verstandig om vooraf een potloodschets te maken. Eén ding hebben alle tekeningen met fineliners namelijk met elkaar gemeen: als de inkt eenmaal op het papier staat, kun je niet meer terug; er bestaat geen gum waarmee je je tekening kunt uitwissen.

Je kunt heel eenvoudig met je fineliner de potloodlijntjes overtrekken en die na afloop,

als de inkt opgedroogd is, voorzichtig uitgummen. Soms kan het lastig zijn dat je je tekening op die manier in feite twee keer tekent. Maar bedenk dat je er veel tijd mee bespaart als je iets vergeet of een vergissing maakt, bijvoorbeeld als je per ongeluk een lijn doortrekt die eigenlijk op een bepaalde plek had moeten stoppen. Bij motieven die elkaar overlappen, merk je soms te laat dat je het achterste motief al met inkt getekend hebt en je het voorste motief er daardoor niet meer overheen kunt tekenen.



Ruwe potloodschets



Plaatsing van de afzonderlijke elementen



Mogelijke fouten zonder tussenstap:
verkeerde plaatsing, doortrokken lijn

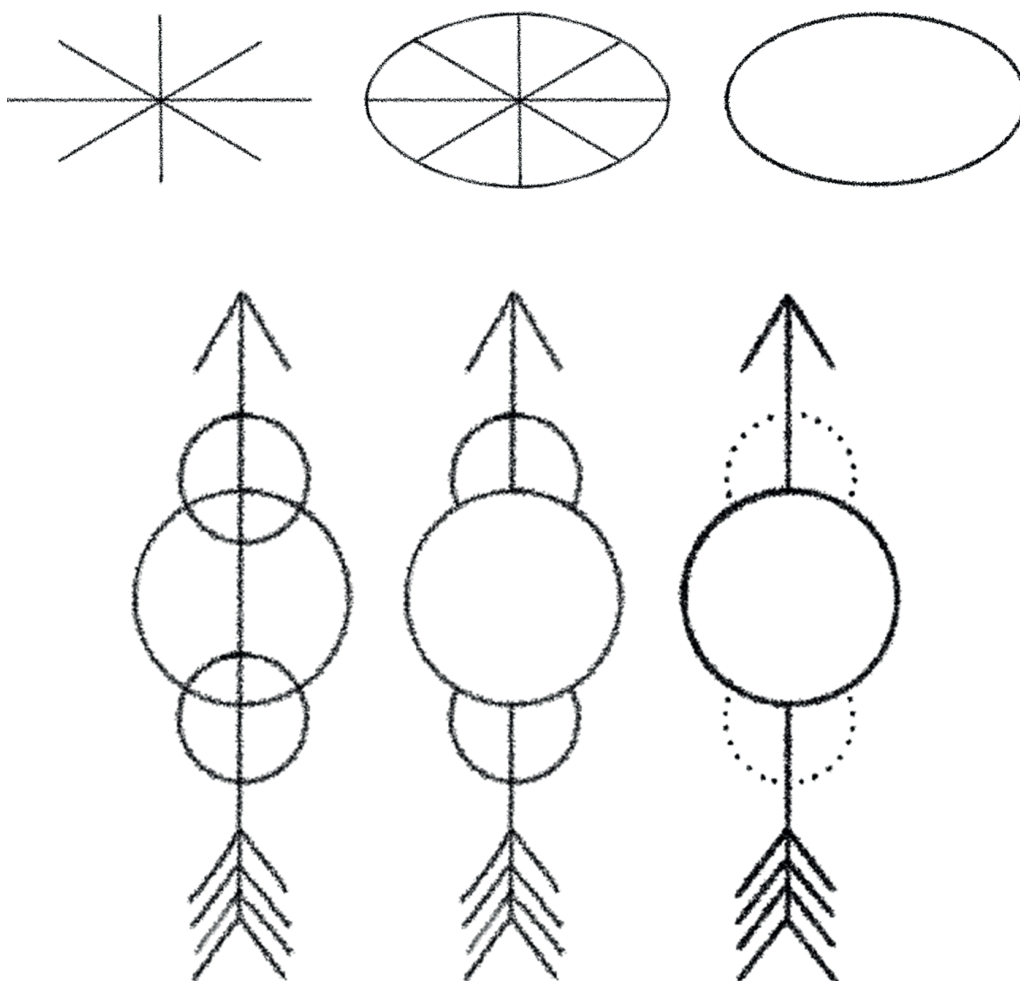


Juiste resultaat met schets en tussenstap

Een ander voordeel van een schets is dat het meestal makkelijker is om de lijnen met een rustige hand met je fineliner over te trekken als er al een potloodlijntje staat. En bevalt de lay-out je niet, dan kun je je tekening opnieuw maken.

Daar komt bij dat je met de potloodschets vormen kunt construeren waarbij je hulp-

lijntjes nodig hebt, voordat je ze definitief met de fineliner tekent. Met een schets maak je je werk dus een stuk eenvoudiger, niet alleen bij geometrische illustraties, maar ook bij complexe vormen of als je je afvraagt hoe je iets het best kunt tekenen.



Schetsboeken

Schetsboeken zijn uitstekend geschikt om er met snelle, ruwe tekeningetjes je ideeën in vast te leggen. Je kunt ze gebruiken om in te oefenen en om je ideeën in te verzamelen, en door het praktische formaat kun je ze overal met je meenemen.

Linework – tekenen met lijnen

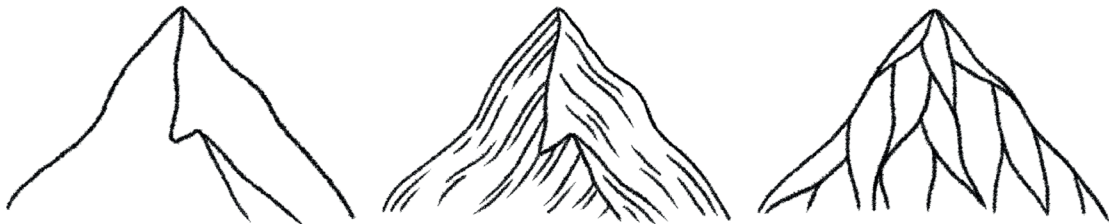
Bij deze techniek werk je uitsluitend met lijnen. Dat gaat uitstekend met fineliners, omdat ze er juist voor gemaakt zijn om heel nauwkeurige lijnen mee te tekenen. Je kunt lijnen op allerlei manieren inzetten: ze kunnen als outline fungeren, maar ook een stijlmiddel zijn als je er individuele elementen mee arcereert of textuur geeft. Een lijn kan allerlei vormen aannemen en doorlopend, onderbroken, gestippeld of gestreept zijn. Natuurlijk hangt bij linework veel van je individuele stijl af. De een gebruikt liever schetsmatige, snelle lijnen, een ander heeft een voorkeur voor grafisch en

trekt de lijnen het liefst heel nauwkeurig langs een liniaal. Ook de dikte van de lijn is een kwestie van smaak; je kunt alle elementen met lijnen van dezelfde dikte tekenen of er binnen je tekening mee variëren.

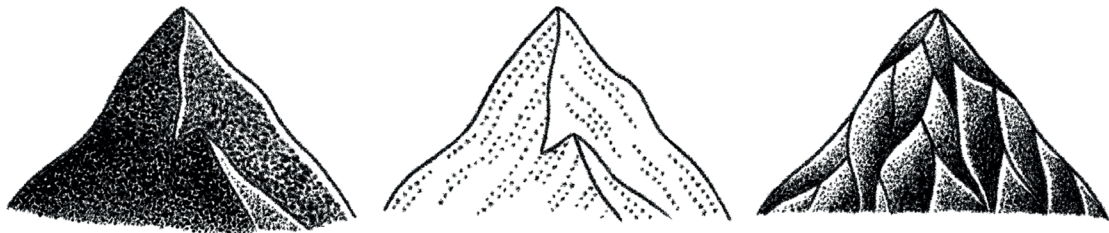
Dotwork – tekenen met stippen

Bij deze techniek zet je aparte stipjes met je fineliner. Je zult de techniek vooral gebruiken als je delen van je tekening wilt arceren, er contrast of structuur in wilt aanbrengen of als je vlakken wilt opvullen. Er zijn kunstenaars die lijnen helemaal achterwege laten en hun motieven alleen door middel van heel veel puntjes op het papier zetten. Door afstand en puntgrootte kun je de toonwaarde van de gestippelde vlakken beïnvloeden en zo heel gedetailleerde en complexe illustraties maken.

Vaak worden line- en dotwork samen ingezet, omdat ze elkaar prachtig aanvullen.



Linework



Dotwork

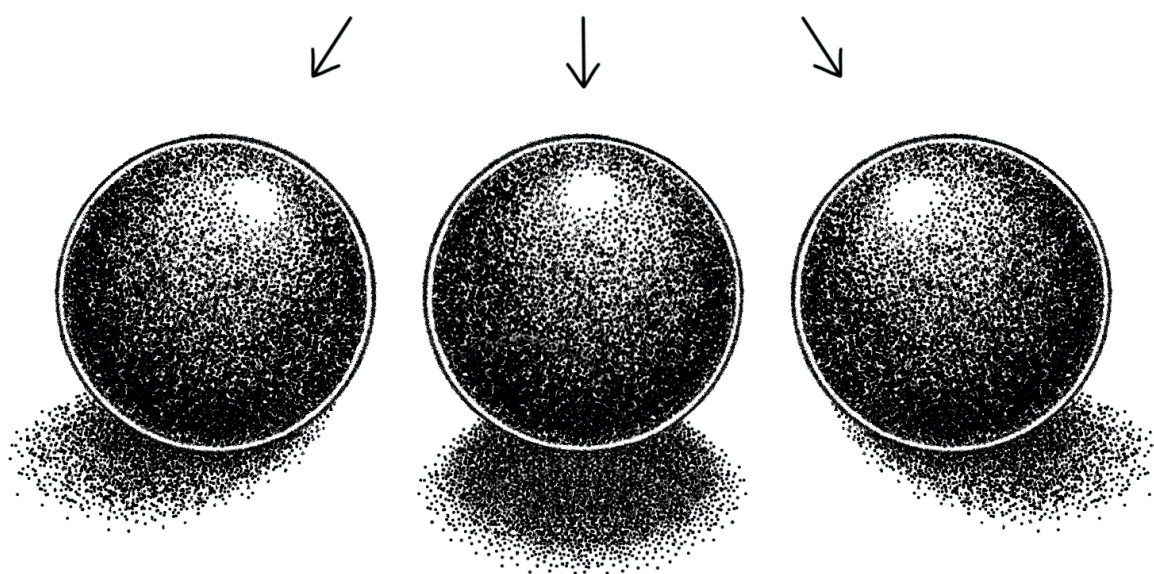


Line- en dotwork

Schaduwen

Als je je illustraties realistisch en ruimtelijk wilt maken, ontkom je er niet aan om schaduwen aan de elementen van je tekening toe te voegen. Bij grafische motieven, die vaak om een meer minimalistische stijl vragen, kun je ze achterwege laten. Schaduwen ontstaan overal waar licht een object raakt. Wanneer

je dus schaduwen op en bij een voorwerp wilt aanbrengen, moet je bepalen waar in jouw tekening het licht vandaan komt. Als de zon bijvoorbeeld rechts boven een bol staat, valt er linksonder een slagschaduw, op de plek waar het licht door de bol wordt onderbroken.



Als de lichtbron zich rechtsboven bevindt, valt de schaduw linksonder.

Schijnt de lichtbron van recht boven het object, dan bevindt de schaduw zich midden onder het voorwerp.

Als de lichtbron zich linksboven bevindt, valt de schaduw rechtsonder.

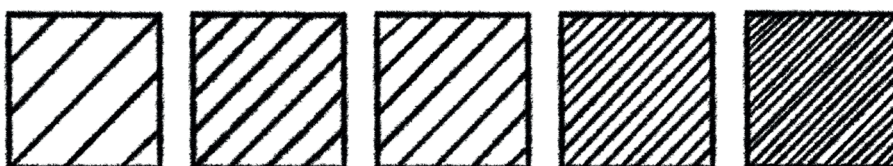
Schaduwen aanbrengen door te arceren

Om schaduw aan te brengen, maar ook om verschillende toonwaarden te bereiken, kun je met fineliners en andere stiften de techniek van het arceren gebruiken.

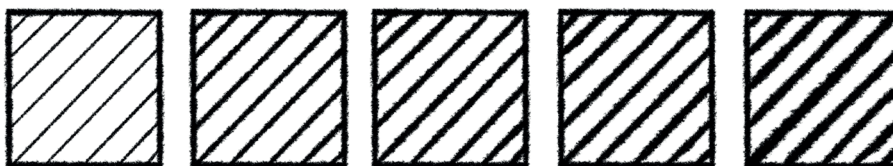
Laten we eens beter bekijken hoe een arcering werkt. Een arcering bestaat uit heel veel losse lijntjes, die parallel aan elkaar worden getrokken. Hoe groter de afstand tussen de

lijnen, hoe lichter het vlak lijkt. Verklein je de afstand, dan lijkt het vlak donkerder. De hoek waaronder je arceert kan variëren, alleen moeten de lijntjes van één gearceerd vlak wel parallel aan elkaar staan.

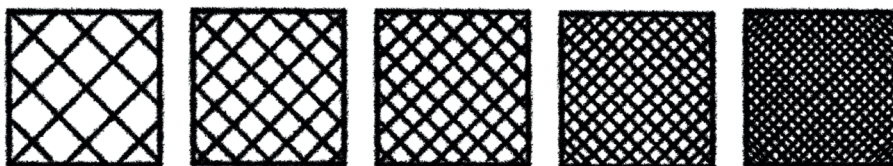
Bij een kruisarcering teken je een tweede laag van parallelle lijnen over de eerste laag heen. Je kunt kaarsrechte lijnen gebruiken om te arceren, maar je kunt de lijnen ook aan de vorm van het voorwerp aanpassen.



Verschillende toonwaarden creëer je met verschillende afstanden tussen de parallelle lijnen. Bij een grotere afstand is de toonwaarde lichter doordat er meer witruimte overblijft. Hoe kleiner de afstand, hoe donkerder de toonwaarde.



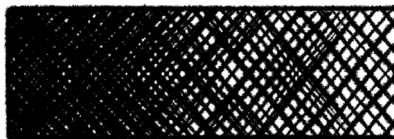
Ook de dikte van de lijn beïnvloedt de toonwaarde van het vlak. Dikke lijnen resulteren bij een gelijke lijnafstand in een donkerder vlak dan dunne lijnen.



Bij kruisarcering kun je op dezelfde manier een lichtere of donkerdere toonwaarde bereiken door een grotere of juist kleinere afstand tussen de parallelle lijnen aan te houden.



Wil je een verloop in de toonwaarde, arceer de donkere gedeelten dan dicht op een of met dikkere lijnen dan de lichte gedeelten.

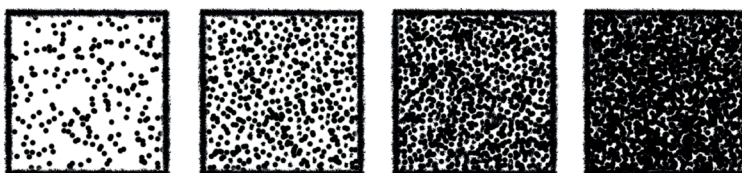


Hetzelfde principe geldt bij een kruisarcering. Hierbij kun je bovendien variëren in de hoek tussen de lijnen.

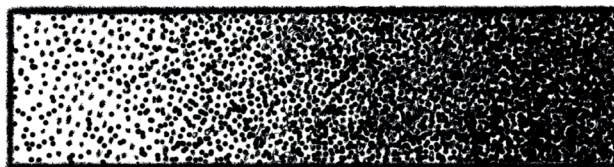
Schaduwen aanbrengen met stippen

Ook met dotwork kun je in vlakken of op voorwerpen schaduw aanbrengen. Bij deze techniek gebruik je veel kleine stippen om verschillende toonwaarden te bereiken. Let erop dat je voldoende tijd neemt om de puntjes te zetten, want alleen dan ziet het resultaat er als één geheel uit. Bovendien raad ik je aan met een stift van één dikte te tekenen, omdat de puntjes anders geen doorlopend, bij elkaar passend geheel vormen.

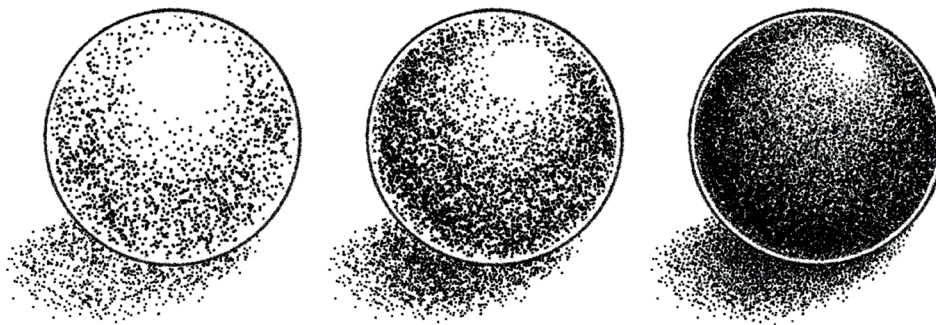
Het is sowieso een arbeidsintensieve klus, dus neem er de tijd voor. Bewust ervoor kiezen om grotere vlakken met stippeltjes te arceren kan heel ontspannend en soms bijna meditatief werken. Als je het prettig vindt, kun je tegelijkertijd een serie of film opzetten of naar muziek of een luisterboek luisteren.



Als je schaduwen aanbrengt door middel van stippen, zijn net als bij arcering met lijnen de grootte van de punten en de afstand ertussen belangrijk. Worden de dichtheid en het aantal punten hoger, dan wordt het vlak donkerder. Bij een grotere afstand tussen de stippen lijkt het vlak lichter.



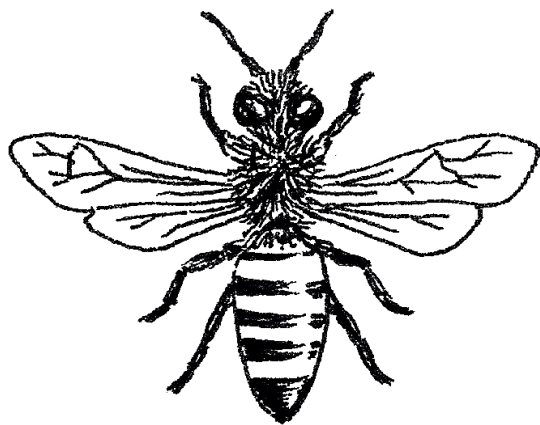
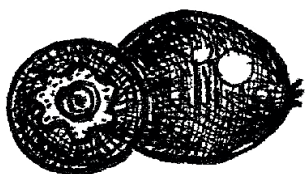
Met deze techniek kun je mooie verlopen tekenen. Het handigst is om van licht naar donker te werken. Zet de puntjes in de donkere vlakken steeds dichter op elkaar, tot je het gewenste resultaat bereikt hebt.



In dit voorbeeld zie je hoe er van licht naar donker gewerkt is. Let ook op lichtaccenten en schaduwen. Hoe gedetailleerder en zorgvuldiger je werkt, hoe preciezer het resultaat wordt.

Lichtaccenten

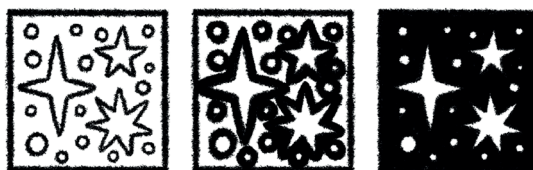
Vergeet niet: waar schaduw is, is ook licht. Op veel voorwerpen wordt dat licht gereflecteerd, waardoor ze op de plek waar het licht valt een lichtaccent of glansje hebben, afhankelijk van wat voor object het precies is en welke randen en rondingen het heeft. Je kunt het lichtaccent het best van tevoren met potlood intekenen, zodat je het plekje later, als je het omliggende vlak invult, kunt vrijlaten.



Sterrenhemel op twee manieren

Een sterrenhemel is fascinerend. Zo'n nacht vol sterren kun je op twee manieren tevoorschijn toveren. Bij de klassieke methode spaar je de delen die wit moeten blijven uit.

Teken daarvoor met je fineliner de contouren van de sterren. Daarna kun je de vlakken tussen de sterren met een dikkere fineliner opvullen, of je tekent met je eerste fineliner de contour eerst nog een keer na, zodat die iets dikker wordt. Met deze tussenstap zorg je ervoor dat de scherpe hoeken goed behouden blijven. Deze methode is vooral geschikt voor grotere vlakken.



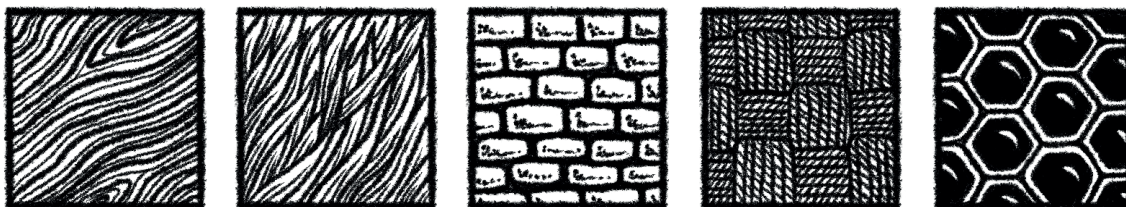
Met een witte gelpen kun je highlights aanbrengen, kleine lichtaccentjes aangeven of zelfs hele sterren tekenen. Kleur de hemel helemaal in met een fineliner. Teken daarna met de gelpen de contouren van de grote sterren. Je kunt er alvast kleine puntjes tussen zetten voor de kleinere sterren. Vul de sterren daarna met wit op.

Deze methode gaat sneller dan de eerste, maar persoonlijk gebruik ik de gelsstiften niet vaak, omdat ik vind dat je daarmee de inkt niet zo gelijkmatig kunt opbrengen. Maar dat is natuurlijk subjectief, dus raad ik je ook hier aan: gewoon uitproberen!

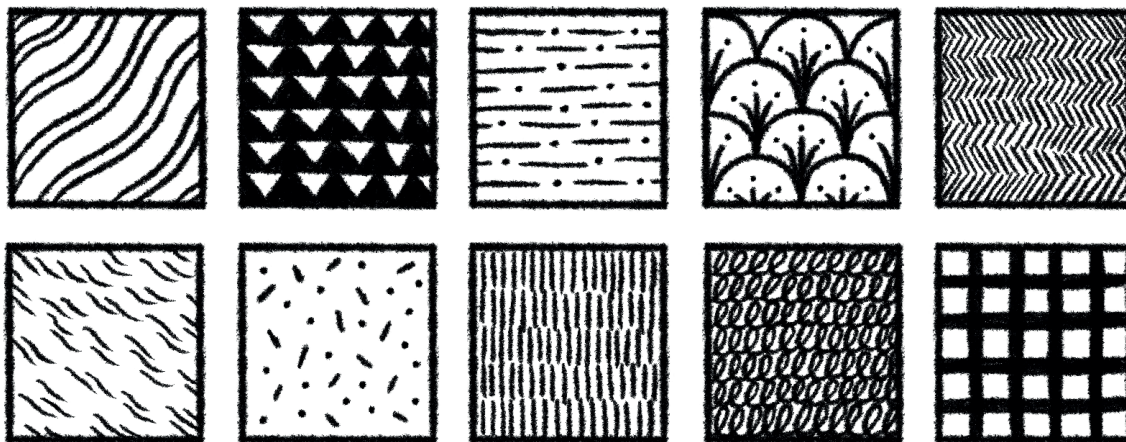


Textuur en patronen

Of een voorwerp zacht of hard, glad of ruw is of een bijzondere structuur heeft, kun je heel goed aanschouwelijk maken. Golvende, gebogen lijnen wijzen eerder op een zacht oppervlak of water, terwijl scherpe hoeken en getande lijnen kunnen aangeven dat een voorwerp hard is.



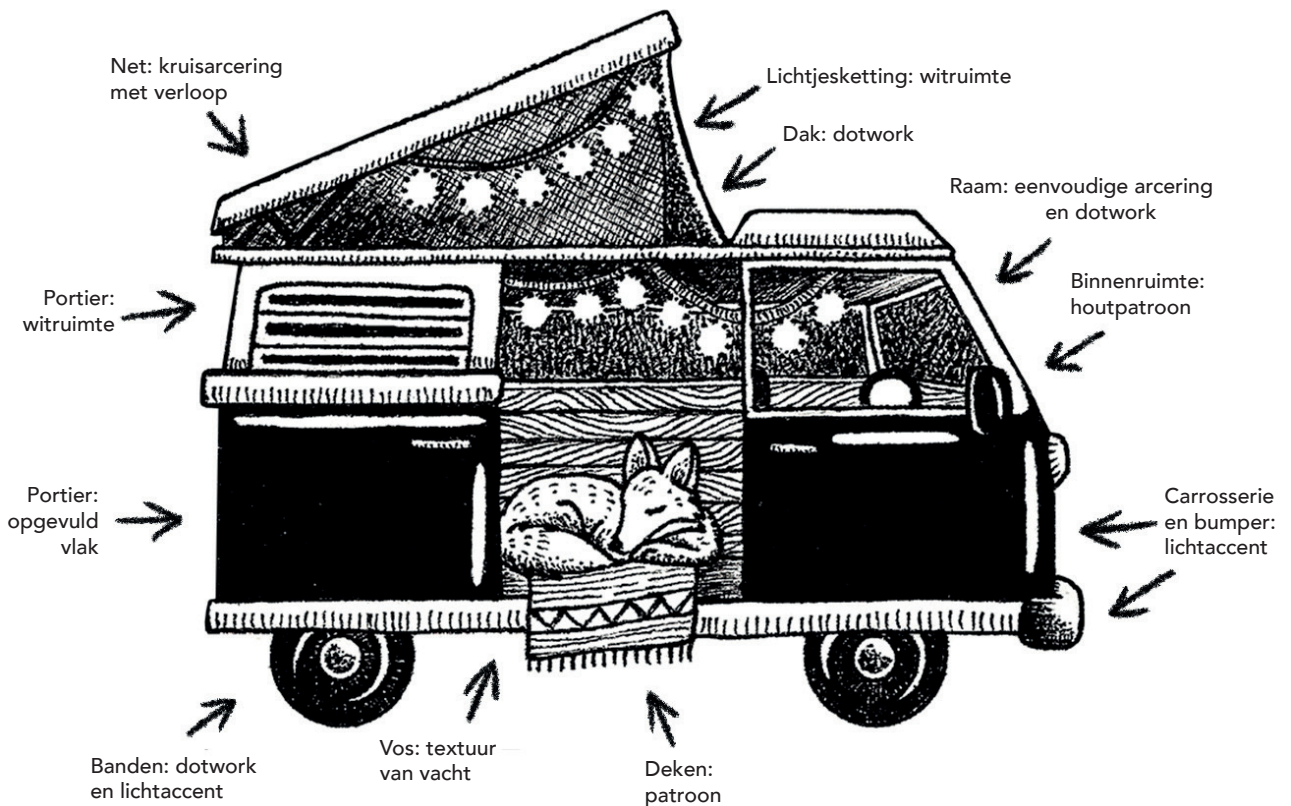
Bij een patroon teken je een bepaalde structuur telkens weer. Er bestaan patronen in alle denkbare vormen, en je kunt ze goed als stijlmiddel gebruiken.



Technieken combineren

Alle technieken die ik zojuist heb beschreven kun je in een tekening combineren. Natuurlijk kun je ook voor maar één techniek kiezen. Sommige technieken passen beter bij je dan andere; dat is heel normaal en je zult zelf wel merken wat je prettig vindt en wat bij jouw stijl past.

Aan dit voorbeeld kun je zien hoeveel verschillende technieken je zonder problemen met elkaar kunt combineren om een illustratie diepte te geven.



Inspiratie en **eigen stijl**

Zoals je op de vorige pagina's hebt gezien, bestaan er allerlei technieken om mee te werken. Zodra je met fineliners en de verschillende technieken vertrouwd bent geraakt, staan alle mogelijkheden voor je open en kun je je creativiteit de vrije loop laten.

Net zoals er vele technieken zijn, bestaat er ook een veelheid aan stijlen van andere kunstenaars. Laat je daar vooral door inspireren! Op Instagram vind je veel illustratoren die met fineliners tekenen. Probeer als je de tekeningen van iemand anders als voorbeeld neemt wel altijd je eigen versie te maken. Het is het mooist als je je eigen inspiratie gebruikt en tekent wat je zelf leuk vindt.

Op veel van mijn tekeningen staat bijvoorbeeld een nachthemel. In de loop der tijd is dat een van mijn stijlmiddelen geworden. Dat je in de volgende stap-voor-stapinstructies vaak een nachthemel tegenkomt, betekent niet dat je die in jouw tekeningen ook automatisch moet gebruiken. Je komt het verst als je zo veel mogelijk dingen zelf uitprobeert en op die manier uitvindt wat jou ligt.

Op den duur zal jouw eigen weg zich uitkristalliseren, want je zult ontdekken welke technieken je het meest liggen en welke stijl bij jou past. Doe dus gewoon je eigen ding en kom er zo achter wat je het leukst vindt. Want alleen als je er plezier in hebt, zul je je volledige potentieel benutten.

Word alsjeblieft niet onzeker als de eerste resultaten niet precies op het voorbeeld lijken. Dat is volkomen normaal als je met een nieuw medium begint. Heel vaak tekenen is de sleutel tot succes; je zult zien hoe snel je beter wordt.

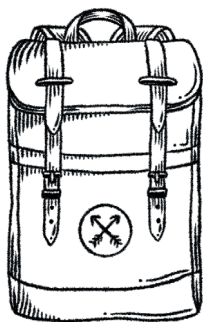


Projecten

Nu je uitvoerig bezig bent geweest met de verschillende materialen en technieken is het tijd om je nieuwe kennis in praktijk te brengen. Met vijftien uitvoerige stap-voor-stap-beschrijvingen oefen je om de verschillende technieken in te zetten. De projecten helpen je bovendien om gevoel te krijgen voor hoe je straks je eigen finelinertekeningen opbouwt.

THE MOUNTAINS ARE CALLING AND I MUST GO

Voor veel mensen zijn bergen een symbool van vrijheid. Vergeleken bij hun overweldigende omvang voelen we ons vaak maar erg klein. Ik vind het elke keer weer adembenemend om in de bergen te zijn, en daarom wilde ik de bergen met deze tekening mee naar huis nemen. De titel van dit project komt trouwens uit een brief van de enthousiaste natuuronderzoeker John Muir die hij in 1873 aan zijn zus schreef. Sindsdien is het een wereldberoemd citaat.

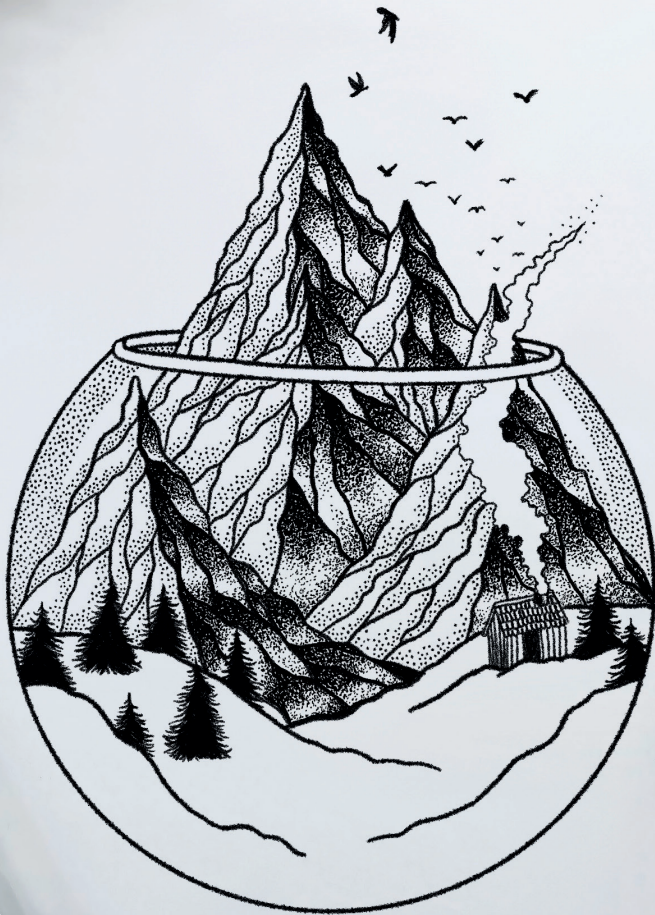


DIT HEB JE NODIG:

- Papier
- Potlood
- Gum
- Geodriehoek
- Passer

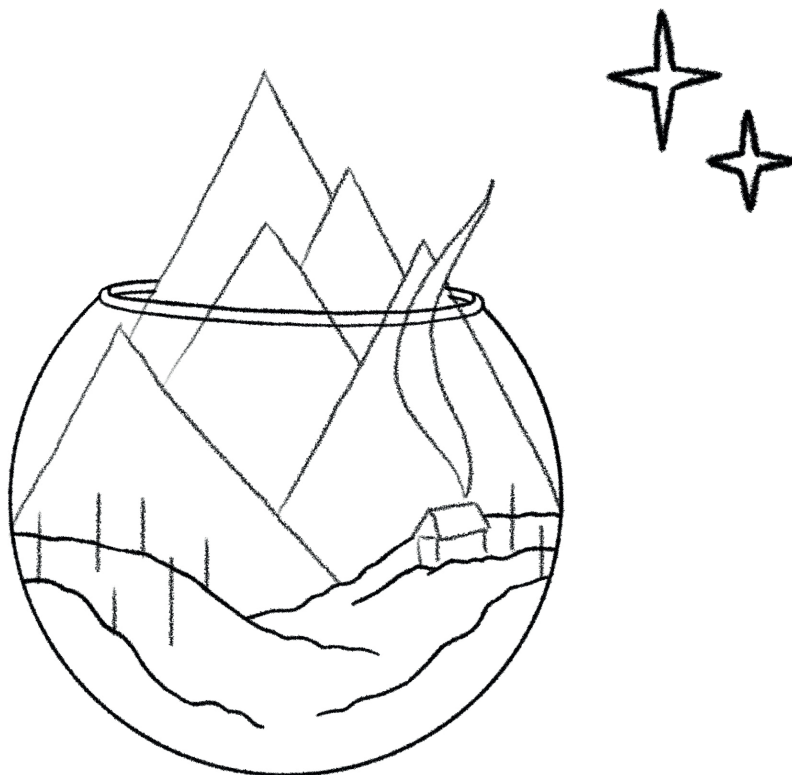
Fineliners in de diktes 0,05, 0,1 en 0,2 mm,
bijvoorbeeld Faber-Castell Ecco Pigment





FABER-CASTELL
Ecco pigment

FABER-CASTELL
Ecco pigment



1. Construeer eerst met potlood en passer de glazen bol met ovale opening. Schets daarna in de onderste helft van de bol een sneeuwlandschap en zet daar een houten hut op. De bergen moeten flink groot worden, dus zet op de sneeuw een aantal driehoeken en zorg ervoor dat de achterste boven het glas van de bol uitsteken. Ook kun je alvast een paar verticale strepen zetten, die bij de volgende stap bomen zullen worden.

TIP

Teken eerst de voorste rand van de opening van de bol, zodat die er ruimtelijker uitziet.

