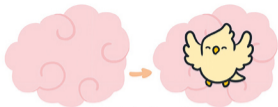


# LUCHT ALS ACHTERGROND

Luchtdieren zijn nergens aan gebonden! Herkenbare luchten zijn meestal blauw met wollige wolken, maar je kunt ook zonsopgangen, warmere kleuren, krullende texturen en wazige vormen gebruiken.



Traditionele wolken hebben een wollige vorm, als een suikerpin. Teken kringsels rond wolken om ze extra deinig te maken.



Met warme kleuren kun je een zonsopgang afbeelden. Deze afgaande horizontale vormen zijn abstracte wolkensoorten: de gele cirkel stelt de zon voor die achter vanden glanst.



Oké met een krul kun je op een leuke manier wollige wolken tekenen. Schaduwen latten de lagen geven diepte.

# PEGASUS

Dit dier heeft grote sterke vleugels waarmee het over de hele wereld kan vliegen. Maar korte afstanden legt het liever rennend over land af.



De basis van elk paard is een ronde kop en een lijf. Teken in deze stap ook oren.



Teken nu vormen die zich behouden. Kijk goed hoe de lijnen van de poten worden behouden. Zelfs de manen en staart zien er hetzelfde uit.



Teken twee driehoeken voor de vleugels.

## Vleugels in rust



Teken als basis van je paard het lijf, de poten en het hoofd.

Teken een oval voor de vleugel in rust.

Mak het dier af met vleugelsken en manen.

## Actieve houdingen



Teken voor een zwevende houding de vleugels uitgetrekt en waartijden van het lijf.

Bring beweging in je tekening door een golflijn te tekenen die aangeeft dat de pegasus vooruitspringt.





## Hoofdstuk 4

# LANDDIEREN

In de wereld van op het land levende fantasiedieren kom je ook katten, dinosauriërs en zelfs keien en slijmdieren tegen.



# KEIRIËR

Een keiriër is een kleine rots, meestal met een kop waaruit mos en plantjes groeien. Keiriërs zeggen niet veel, maar trekken greppige gezichten!



Met kleine details zoals lijntjes en krassen geef je je keiriër een echt karakter.



Als je ronden tekent, moet je onder vormen slijzen maken, dat leek rechts lijnen rond je eerste ovalen.



De poten zijn afgeronde rechthoekjes. Teken mos en plantjes op de kop.

## Van vorm tot rots

Elke keiriër begint met een simpele vorm, zoals een vierkant, driehoek of cirkel.



Maak de randen van de simpele vorm wat ronder.



Voeg tot slot krassen en mos toe en je hebt een keiriër gemaakt.

