

TRADITIONEEL INKLEUREN

Er zijn veel manieren om tekeningen op de traditionele wijze in te kleuren, afhankelijk van welk tekengerei je gebruikt. Probeer gewoon zo veel mogelijk tekengerei uit. Zo ontdek je uiteindelijk welk tekengerei en welke methode je het prettigst vindt. Hier volgen wat tips voor het traditioneel inkleuren van tekeningen.



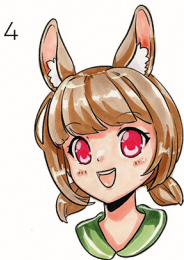
Leg je lijntekening klaar.
Let erop dat de inkt goed droogt.



Gebruik de lichtste kleuren als basis. Laat de vlakken voor de highlights wit.



Voeg schaduwen toe aan de basiskleur; laat daarbij de witte highlights open. Het is gemakkelijker om van licht naar donker te werken.



Schilder met inkt of gouache de highlights op het haar, de huid en de ogen.

- Bedenk of je 'nat' of 'droog' gaat werken. Als je nat werkt, heb je speciaal papier nodig en moet je de kleuren laten drogen, zodat ze niet doorlopen.
- Wees niet te voorzichtig met schetsblokken. Ze zijn bedoeld om in te 'droedelen' (uit de losse poels wat schetsen en tekenen), met het doel om inspiratie op te doen. Bewaar je meesterwerken voor goed papier of schilderdoek.
- Koop een kleine of grote tekentafel. Zo kun je onder verschillende hoeken werken. Niets is zo vervelend als tekenen op een plat werkvlak en daarna je tekening optillen en merken dat het perspectief niet klopt omdat het papier onder de verkeerde hoek lag.
- Bekijk je werk van een afstandje. Je zit meestal zo dicht op je werk dat het goed is om het af en toe van een afstand te bekijken. Zo zie je fouten die anders niet opvallen.

6



Nu het lichaam bijna af is, teken je de rest van het haar. Deze reiko heeft lang, golvend haar dat tot haar heupen reikt. Teken vloeiende lijnen, zodat het haar lijkt te bewegen. Voeg een kleine strik en haarspeldjes toe.

7



Als je tevreden bent met de schets, kun je de lijntekening maken met een fineliner. Trek de lijnen die je wilt behouden over en gum alle hulplijnen uit. Als je schets te donker is, veeg je zacht met een gum over de hele tekening. Je kunt ook een lichtkast gebruiken om je schets over te trekken op een schoon stuk papier en dan de lijntekening maken.

8



Als de lijntekening klaar is, voeg je kleur toe. In deze tekening zijn de kleuren gebaseerd op een blauwgroen met witte accenten. Je kunt ook een katachtiger kleurenschema gebruiken (oepsjes of rode kat).

Als je een kemonomimi kattenoren geeft, moet je haar niet ook nog mensoren geven. Houd het geloofwaardig met één stel oren.



SOORTEN KEMONO

De kemonomimi waren meer mens dan dier, maar kemono-personages zijn juist meer dier dan mens. De verhoudingen kunnen variëren en je persoonlijke stijl en voorkeuren beïnvloeden hoe je ze tekent.

JE KEMONO TRANSFORMEREN

Het personage verandert van volledig menselijk tot half dier-half mens, en uiteindelijk tot een grotendeels dierlijk personage dat nog voor een kwart menselijke trekjes vertoont.



VOLLEDIG menselijke personages hebben geen vacht of dierlijke kenmerken. Hier zou je ook nog een kemonomimi van kunnen maken door alleen dierenoren en een staart toe te voegen.



HALF DIERLIJKE personages hebben meer dierlijke trekjes, in dit geval die van een witte tijger. Het meisje heeft een vacht, dierenoren, een staart en een tiggerv gezicht. Haar anatomie is nog wel gebaseerd op die van een mens. Deze manier van furry's tekenen is populair bij mensen die een manga- of animestijl willen creëren. Als je goed mensen kunt tekenen, is dit niet zo moeilijk, want de anatomie verandert nauwelijks.



DRIEKWART personages zijn meer dier dan mens. Het meisje heeft een breed gezicht en een kenmerkende tiggervuit gekleuren. Haar handen lijken meer op klauwen en ze is een teenganger, net als een tijger. Het is lastiger om deze furry's kleding aan te trekken die bedoeld is voor mensen en het vergt wat creativiteit om kleren te tekenen die goed vallen en er natuurlijk uitzien. Deze furry-stijl is populair bij fursone-ontwerpers.

VERANDERINGEN AAN HOOFD & HANDEN

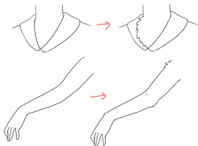


Kijk hoe de verhoudingen veranderen in een zijzicht. Een half dierlijk personage ziet er nog vrij menselijk uit, afgezien van de neus en oren. Maar als het personage voor driekwart dierlijk is, heeft het nog maar weinig menselijke kenmerken.



Ook de handen veranderen sterk. Het is slim om je kemono voetskussentjes te geven, ook als hij maar half dierlijk is.

Vacht & veren



Er is een eenvoudige manier om je personages een vacht of veren te geven zonder dat het te rommelig wordt. Voeg gewoon kleine plukjes vacht of veren toe aan gebogen lichaamsdelen of op plekken waar kleding de huid raakt (zoals bij de hals).

SOORTEN SCALY'S

Het kan lastig zijn om een scaly menselijk te maken, omdat reptielen, amfibieën en vissen er nu eenmaal niet menselijk uitzien. Je moet als tekenaar creatief zijn, maar je hebt ook de vrijheid om fantasievolle, unieke personages te maken.

JE SCALY TRANSFORMEREN

Dit personage kun je van volledig menselijk naar half menselijk-half scaly veranderen, maar je kunt ook een stapje verder gaan en er een personage van maken dat voor driekwart scaly en een kwart menselijk is. Deze laatste variant komt het vaakst voor, maar kijk vooral wat je zelf het leukst vindt.



VOLLEDIG menselijke personages hebben geen scaly-kenmerken.



HALF MENSELIJKE personages hebben een menselijke anatomie, maar de huid van een reptiel, amfibie of vis, alomede kleine aanpassingen aan hun gezicht en een staart. Scaly's hebben doorgaans geen haar.



DRIEKWART SCALY'S hebben meer dierlijke kenmerken. In dit geval is het hoofd van je personage volledig dierlijk. De scaly heeft wel de benen van een teenganger, zodat hij rechtop kan staan.

ANDERE HANDEN

Pas menselijke handen aan door ze lange scherpe nagels en zwemvliezen te geven. Je kunt ook het patroon van de onderbuis nog op de onderkant van de handen tekenen.



Zijn visachtige personages ook scaly's? Hoewel niet alle vissen schubben (scales) hebben, behoren ze wel tot de scaly-groep. Om het je gemakkelijker te maken rekenen we in dit boek de waterdieren tot de scaly's, ook als ze geen schubben hebben.

SCHUBBEN TEKENEN

De naam 'scaly' verwijst naar het Engelse scales (schubben), dus is het belangrijk om schubben te kunnen tekenen als je deze antropomorfe wezens wilt ontwerpen. Schubben zijn er in alle vormen en maten, en met wat oefening kun je die allemaal leren tekenen.



Teken parallelle diagonale lijnen in één richting.



Trek er in tegengestelde richting parallelle lijnen overheen, zodat er een raster ontstaat.



Teken de halfronde schubben in de nult-vormen van dit raster.



Maak de lijnen breder of smaller om meer of minder grotere of kleinere schubben te maken.



De U-VORM is geschikt voor scaly's die zijn gebaseerd op vissen en andere waterdieren.



Met de V-VORM maak je dichtere schubben voor scaly's die zijn gebaseerd op hagedissen en draken.



De O-VORM levert een huid op die doet denken aan die van hagedissen en krokodillen.



De W-VORM is een luxere variant van de V-vorm en is perfect voor draken of sterk gepantserde scaly's.

Toevoegingen

Hier staan enkele voorbeelden van de lichaamsdelen van scaly's. Je kunt overwegen om je personages kragen, zwemvliezen, kieuwen, hoorns of vinnet te geven. Houd het wel logisch en voeg geen kieuwen toe als je scaly niet kan zwemmen.

