

EVERZWIJN

1.



Teken een afgeronde trapeziumvorm voor de kop/romp en plaats hulplijnen in de kijkriching van het dier.

2.



Plaats een halve cirkel op de hulplijnen voor de snuit.

3.



Gebruik de hulplijnen om de kop/romp verder uit te werken. Teken een teefje haar onderaan, aan de achterkant van het lijf.

4.



Werk de snuit verder uit en teken kleine driehoekjes als neusgoten. Maak boogjes voor de ogen op de hulplijn.

5.



Teken de slagtonder: de voorste als een afgeronde driehoek en de achterste als een omgekeerde V-vorm.

6.



Teken U-vormen voor de oren en plaats daarin gebogen lijntjes voor een 3D-effect.

7.



Teken drie stevige U-vormen voor de pats.

8.



Teken het vacht patroon op het zijw.



CHINCHILLA

1.



Teken een afgeronde trapeziumvorm voor de kop en plaats hulplijnen in de kijkriching van het dier.

2.



Teken een grotere afgeronde trapeziumvorm die de kop overflapt voor het lijf.

3.



Gebruik de hulplijnen om de kop en het lijf verder uit te werken. Teken wat vacht aan de linker kant van de kop.

4.



Geef de snout aan met een gebogen lijntje op de kop.

5.



Teken boogvormige ogen, een afgeronde driehoekje als neus en twee korte, gebogen lijntjes voor de bek.

6.



Teken de oren als omgekeerde U-vormen en een gebogen lijntje erin voor een 3D-effect.

7.



Teken de voerpotjes met twee U-vormen en suggereer wat vacht langs de rand.

8.



Teken tot slot een dikke staart die vanaf de rug naar voren om het lichaam is gewrpen.



NEUSHOORN

1.



Teken een cirkel als kop en plaats een hulplijn in de kijkrichting van het dier.

2.



Teken een grote afgeronde trapeziumvorm die de kop overlapt voor het lijf.

3.



Gebruik de hulplijnen om de kop en het lijf verder uit te werken. Maak een uitstekende snuit aan de linkerkant van de kop.

4.



Teken de oren als omgekeerde V-vormen en plaats gebogen lijnen erin.

5.



Teken een langwerpige druppelvorm voor het oog op de hulplijn en een gebogen bek.

6.



Teken een afgeronde driehoek als hoorn op de snuit. Maak de onderkant ervan rond, zodat hij meer diepte krijgt.

WEETJE Ook al heten ze witte en zwarte neushoorn, ze zijn beide grijs van kleur.

7.



Teken korte dikke voor- en achterpoten.

8.



Teken omgekeerde U-vormpjes als teennagels.

9.



Geef de neushoorn een dun staartje met een kwassje aan het eind.



BEVER

1.



Teken een ovaal voor de kop en plaats hulplijnen in de kijkriching van het dier.

2.



Teken een cirkel en plaats een halve cirkel eronder voor het lijf.

3.



Verbind de vormen met gebogen lijnen.

4.



Teken een langwerpige druppelvorm als oog en een afgeronde trapeziumvorm als neus. De bek is een omgekeerde V-vorm met een uitstekende tand.

5.



Teken een ovaal voor de poot aan de voorkant en zet er een kronkelrijtje in als detail.

6.



Teken twee boogjes voor de armen.

7.



Teken een dikke, ronde staart en plaats een parallelle lijn om de staart dikte te geven en geef hem een krikraaspatroon voor textuur.

8.



Geef je beaver een stuk hout in zijn pootjes als je dat leuk vindt.



DOLFIJN

1.



Teken een ovaal voor de kop en het lijf en plaats een hulplijn in de kijkriching van het dier.

2.



Teken rechts ervan een kleine halve cirkel voor de staart.

3.



Gebruik de hulplijnen om de kop en het lijf verder uit te werken.

4.



Verbind het lijf en de staart met gebogen lijnen.

5.



Werk de staart verder uit; teken een U-vormige inkeping in het midden om de vorm van de staart aan te duiden.

6.



Teken een langwerpige druppelvorm als oog. Maak een U-vormige snit aan de linkerzijde van de kop en teken een gebogen bek.

7.



Teken een U-vorm voor de borstvis.

8.



Geef de dolfijn tot slot een rugvin; gebruik een omgekeerde V-vorm.



KRAB

1.



Teken een breed ovaal voor de kop/het lijf en plaats hulplijnen in de kijkrichting van het dier.

2.



Teken voor de scharen twee kleine cirkels die het ovaal overlopen.

3.



Gebruik de hulplijnen om de kop/het lijf verder uit te werken. Het moet een cirkelvorm worden.

4.



Wek de scharen uit en maak ze een beetje puntig.

5.



Plaats golflijntjes in de scharen om ze aan te duiden.

6.



Gebruik langwerpige druppelvormen voor de ogen en een driehoek voor de bek. Plaats een gebogen lijntje in de bek voor de tong.

7.



Teken aan beide kanten drie poten.



KIKKER

1.



Teken een brede afgeronde trapeziumvorm voor de kop en plaats hulplijnen in de kijkrichting van het dier.

2.



Teken daaroverheen een groot ovaal voor het lijf en plaats twee kleine ovale onder aan het lijf voor de achterpoten.

3.



Gebruik de hulplijnen om de kop en het lijf verder uit te werken. Teken een wang aan de linker kant van de kop.

4.



Plaats boogvormige lijntjes voor de ogen.

5.



Plaats langwerpige druppelvormen als pupillen in de ogen en trek een brede golflijn voor de bek.

6.



Gebruik de hulplijnen om de achterpoten uit te werken.

7.



Teken twee U-vormen als voorpoten.

8.



Geef de kikker zwemvliezen aan zijn achterpoten.

