

SCHADUW

De schaduw wordt bepaald door de plaats van de lichtbron, in onderstaand voorbeeld komt het licht van linksboven. In het kleurenballetje naast elk figuurtje zie je hoe de schaduw in de verschillende kleurvakken valt.



HIGHLIGHTS

Sommige figuren hebben een glanzende huid of textuur. Je wilt dat wat glans op de delen die het dichtst bij de lichtbron zijn. Zoals je bij deze chibi kunt zien, hebben de vlakken die naar het licht zijn gekeerd highlights in een lichtere tint, terwijl de schaduwen zich net zo gedragen als in het voorbeeld hierboven.



ACCESSOIRES

Je kunt de chibi's na het inkleuren wat leuke kleeftjes en andere toebehoren geven. Omdat de chibi's klein zijn, kun je deze het beste eenvoudig houden. Plaats bijvoorbeeld een grote knoop op een tas of een eenvoudige afbeelding op een T-shirt, zorg dat het niet rommelig wordt.



MEDUSA

1.



Teken een cirkel voor het hoofd en plaats hijlpijnen voor de onderdelen van het gezicht.

2.



Teken een kleinere cirkel onder het hoofd voor de romp en teken daaronder een cirkel voor de onderste lichaams helft.

3.



Teken een onde vorm voor de andere lichaams helft. Teken een laag lozen voor het hoofd die de vorm van het hoofd volgt.

4.



Teken de onderdelen van het gezicht.

5.



Teken slangen op het voorhoofd.

6.



Teken de omtrek van het gezicht.

7.



Teken ook een paar slangen van de voorkant van het hoofd.

8.



Teken nog meer slangen op de bovenzijde van het hoofd.

9.



Teken ook nog wat slangen van de achterkant van het hoofd.

10.



Teken de hals en armen.

11.



Teken de hekken.

12.



Teken de omtrek van de rest van het lichaam.

13.



Teken de omtrek van de staart.



Teken de rest van de staart van de andere kant van je figuur. Geef je hijlpijnen uit.

15.



Vraag wat details toe aan de bovenste helft van het lichaam.

16.



Vraag daarna wat details toe aan de onderste helft van het lichaam.



MANTICHORA

1.



Teken een afgerond vierkant voor de kop en plaats het lijnnet voor de onderdelen van het gezicht.

2.



Teken een zeshoek rond de kop voor de manen; maak de onderste helft breder dan de bovenste helft.

3.



Teken een cirkel onder de kop voor de achterpot.

4.



Teken een streep voor de onderkant van het Egurje. Teken een boogje aan de andere kant voor de andere poot en teken er een boogje naar voor de staart.

5.



Teken de onderdelen van het gezicht.

6.



Geef de boven- en onderkant van het gezicht aan met boogjes.

7.



Teken de wenk van het gezicht.

8.



Teken het haar boven op de kop.

9.



Teken één helft van de manen.

10.



Teken de andere helft van de manen.

11.



Teken de oren.

12.



Teken de voorpoten.

13.



Teken de achterpoten.

14.



Teken de staart en gun je hulplijnen uit.

15.



Teken de vleugels.



WENDIGO

1.



Teken een cirkel voor de kop en plaats
hulplijnen voor de onderdelen van het
gezicht.

2.



Teken een gebogen V-vorm onder de kop
als hulplijn voor de wulf op de borst.

3.



Teken twee cirkels voor de onderkant van
het figuurtje voor de poten.

4.



Teken twee curvule vormen in de cirkels
voor de voeten.

5.



Teken een driehoek voor de voorkant van het
gezicht en een rechte voor de achterkant. Teken
dubbele boogjes boven op de kop.

6.



Teken de onderdelen van het gezicht.

7.



Teken de orenk van het gezicht.

8.



Teken een haarm aan voorzijde van
de kop.

9.



Teken de oren.

10.



Gebruik de V-vorm om de wolf op de
borst te tekenen en twee gebogen lijnen
voor een haan donziger te laten lijken.

11.



Teken de ruglijn van de voorpoten.

12.



Teken de voorpoten.

13.



Teken de voeten.

14.



Teken de achterpoten en maak de orenk
van het lichaam af.

15.



Teken het puntje van de staart en geef
daarna je hulplijnen af.

16.



Verf het staart met het lichaam.

