

Details en overtrekken

Bi stap 5, de overtrekfase, teken je de definitieve lijnen. Ik heb in elk voorbeeld in dit boek de opbouwstapen lichtjes zichtbaar gehouden, zodat je die als referentiepunt kunt gebruiken. In simpele illustraties, zoals de Kameleon (blz. 105), zijn die stappen zo ontworpen dat je alleen maar een paar bestaande lijnen hoeft uit te gummen om je definitieve lijnen te krijgen. Soms hoef je helemaal niks uit te gummen. In een complexere tekening zoals de Orang-oetan (blz. 37) gebruik je de schets als referentiepunt om de vacht en andere details toe te voegen.



Inkleuren

Voel je vrij om met kleur te experimenteren! Zoek een foto van de dieren op als je niet zeker weet welke kleur je moet gebruiken, of kies gewoon zelf een kleur - cartoons hoeven immers niet realistisch te zijn! Om de look van mijn tekeningen te krijgen kun je het volgende doen:

Als je traditioneel werkt raad ik je professionele stiften aan. Maar je kunt ook grafietpotloden, kleurpotloden, verf, neem het maar op, gebruiken! Welk medium je ook kiest, over het algemeen kun je het best eerst de lichtere tinten aanbrengen. Bewaar vachtdetails zoals strepen of strepen voor het laatst. Je kunt ze meestal aanbrengen met je overtrekveerdopchap wanneer de basiskleuren opgedroogd zijn.

Als je digitaal werkt maak je een nieuwe laag aan onder de overtrek laag en noem je die 'kleur'. Gebruik de 'toverstaf' (magic wand) om het gebied buiten de getekende lijnen te selecteren - zorg eerst dat er geen openingen in de lijnen zitten. Daarna kies je 'selectie omkeren' (invert selection) en vul je het gebied met een effen grijsstint, een die het meest op de in het boek lijkt. Zet de transparantie van je laag op slat en kleur in.

TIPS VOOR BETERE LIJNBEHEERSING

TIP #1: TEKEN MET VOLUME

Tekenen met volume is niet noodzakelijk voor elke cartoontekening! Het is een techniek die ik vaak gebruik om een cartoonfiguur te tekenen dat meer in een 3D-ruimte staat dan tegen een 2D-vlak, bijvoorbeeld een figuur dat bedoeld is voor animatie in plaats van een grafische illustratie. Volumetrische vormen visualiseren kan handig zijn in elke tekenfase, van het opbouwen van de basisvormen tot het plaatsen van de details. Opgbouwlijnen helpen om je cartoonfiguur driedimensionaal, geloofwaardig en echt te maken. In de Goudvis (blz. 70) heb ik volumetrische lijnen gebruikt om de rugvin op de middenlijn van de ruggengraat te plaatsen en daarna als richtlijn voor zijn schubben om zijn ronde vorm weer te geven.



TIP #2: ZEKERE LIJNEN

Probeer één ononderbroken lijn per keer te tekenen. Ontwikkel je lijnbeheersing, zodat je strakke tekeningen kunt maken. Zelfvertrouwen maakt je cartoons overtuigender. Ik geloof heilig in 'zuinig zijn met lijnen', dat wil zeggen: teken de onderdelen van een tekening met zo weinig mogelijk lijnen. Neem bij het nabetekenen uit dit boek de tijd om deze vaardigheid te verbeteren. In het begin is het moeilijk, maar na 100 tekeningen ben je veel zelfverzekerder. Doe een warming-up door cirkels en rechte lijnen op kladpapier te tekenen voordat je aan de illustraties begint. Teken steeds opnieuw over dezelfde lijn of cirkel en probeer de lijn niet te onderbreken.

TIP #3: VARIEER MET DE LIJNDIJKTE

Ik gebruik soms een dunne lijn voor kleine details en een dickere lijn voor grote lichaamscontouren. Je kunt variëren met de lijndikte door harder of zachter te drukken als je met een stift of balpen tekent, of door meerdere lijntjes te tekenen als je een fineliner gebruikt. Als je digitaal tekent, kun je misschien de drukgevoeligheid van je pen instellen voor hetzelfde effect. Door aandacht aan de lijndikte te besteden voorkomt dat de kijker te veel visuele informatie krijgt en creëer je een mooi contrast, dat de hele tekening interessanter maakt.

TIP #4: SUGGEREER DETAILS

Cartoontekeningen kunnen veel te druk worden als je elk haartje of elke schub van een dier tekent. Je kunt zulke details veel beter suggereren met een paar lijntjes op verschillende plekken op het lichaam, afhankelijk van het dier. Omdat Pinguïns (blz. 87) korte, dichte veren hebben, heb ik alleen afzonderlijke verenlijnen op de vleugels getekend. De Ara (blz. 62) heeft veel grotere en duidelijkere veren, dus die heb ik gesuggereerd met een paar lijnen op de nek en vleugels. Denk na over de onderliggende vorm als je details plaatst; bedenk of het oppervlak rond is zoals een ribbenkast, of plat zoals een uitgespreide vleugel, zodat je weet of de lijn voor het detail iets gebogen moet zijn.

TIP #5: RECHT VERSUS GEBOGEN

Rechte lijnen versus gebogen lijnen is een heel bekend principe in cartoontekenen. Het zorgt voor visueel contrast en helpt om een vorm zo simpel mogelijk te maken. Een lijn hoeft niet kaarsrecht te zijn om deze techniek toe te passen. In de Blaauwe vinvis (blz. 79) heeft de onderkant de minste details, dus heb ik die versimpeld tot een lijn die grotendeels recht is, als contrast met de gebogen lijnen van zijn kop en rug. Hierdoor krijg je een mooi visueel ritme dat het oog door de tekening leidt.







