

HET OFFICIËLE  
**FORTNITE**  
**TEKENBOEK 2**



**MEER DAN 30 NIEUWE OUTFITS,  
WAPENS EN ITEMS!**

**BILLY  
BONES**

HET OFFICIËLE  
**FORTNITE**  
TEKENBOEK **2**

**BILLY  
BONES**



# INHOUD

Personages tekenen ..... 4  
 Perspectief ..... 6

## BACK BLING

Black Shield..... 8  
 Brite Bag ..... 10  
 Deep Fried ..... 12  
 Hatchling..... 14  
 Pool Party..... 16  
 Raptor Satchel..... 18  
 Bonesy ..... 20  
 Starcrest Shift..... 22

## WAPENS

Dual Pistols..... 24  
 Semi-Auto Sniper Rifle ..... 26  
 Suppressed Pistol ..... 28  
 Thermal Scoped Assault Rifle ... 30  
 Boom Bow ..... 32

## GLIDERS

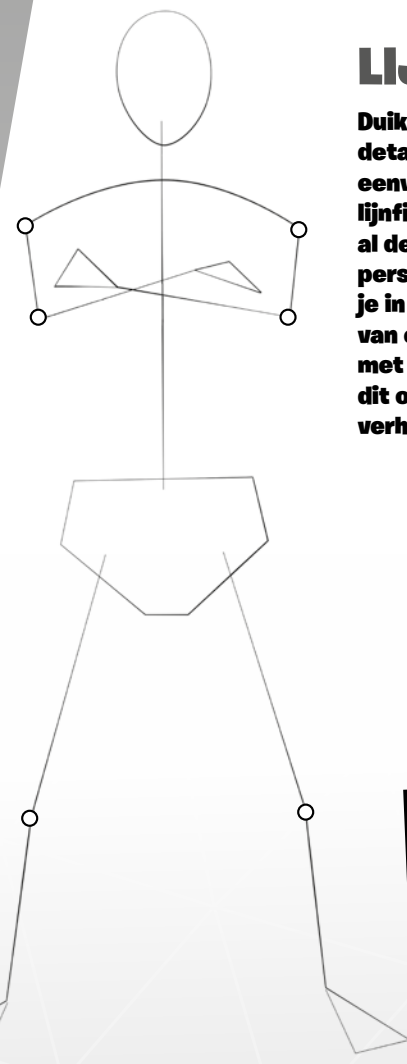
Falcon ..... 34  
 Laser Chomp..... 36  
 Lavawing ..... 38

## OUTFITS

Peely..... 40  
 Black Knight..... 44  
 Triple Threat ..... 48  
 Doggo..... 52  
 Love Ranger ..... 56  
 Catalyst ..... 60  
 Blackheart..... 64  
 Fishstick ..... 68  
 Criterion..... 72  
 Omega..... 76  
 Calamity..... 80  
 8-Ball ..... 84  
 De Ice Queen..... 88  
 Rippley..... 92  
 Lynx..... 96  
 A.I.M..... 100  
 Dark Voyager..... 104  
 Wukong..... 108

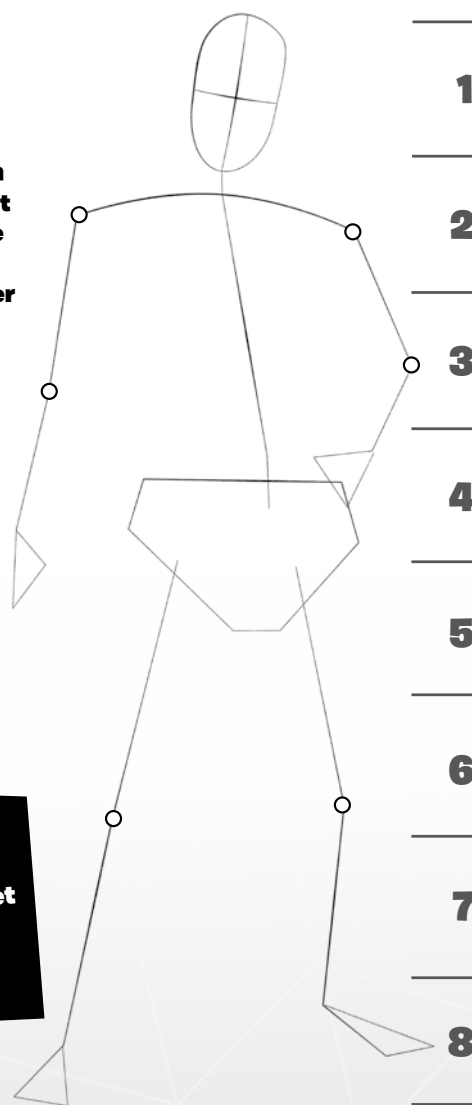
# PERSONAGES TEKENEN

Het tekenen van menselijke personages kan best lastig zijn. Maar om de coole outfits in dit boek te kunnen tekenen, moet je natuurlijk ook de personages tekenen die ze dragen! Laten we daarom eens kijken hoe je begint met het tekenen van menselijke lichamen.



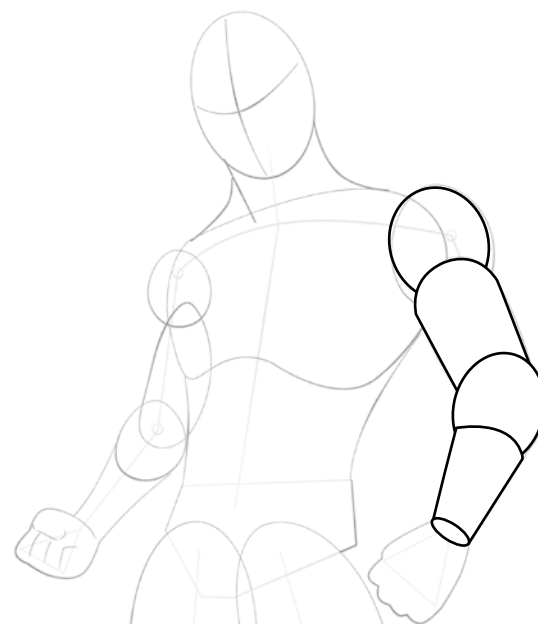
## LIJNFIGUUR

Duik niet meteen in de details. Begin altijd met een eenvoudig lijnfiguur. Met het lijnfiguur kun je in deze fase al de houding van je personage bepalen. Wanneer je in dit stadium de positie van elk gewricht aangeeft met een kleine cirkel, helpt dit om tot de juiste verhoudingen te komen.



## TEKENTIP!

Maak je hulplijnen niet te dik, zodat je ze makkelijk weg kunt gummen.



## KADER

Als je lijnfiguur af is, kun je beginnen met het tekenen van vormen rond de lijnen. Het menselijk lichaam is opgebouwd uit verschillende basisvormen. De meeste delen van het lichaam worden gevormd door ovalen en cilinders.

## TEKENTIP!

Oefen het schetsen van lijnfiguren in verschillende poses om vertrouwd te raken met de structuur van het lichaam.

## TEKENTIP!

Je kunt het best met het hoofd beginnen. Het schetsen van het lichaam krijg je al doende in de vingers!



Bij het tekenen van de torso, kan het helpen om de borstkas, de buik en het bekken als aparte vormen te tekenen. Terwijl de vorm van de borstkas en het bekken zelden veranderen, is de vorm van de buik afhankelijk van het lichaamstype van je personage.

## GEZICHTEN

Het plaatsen van gezichtsonderdelen kan lastig zijn. Teken hulplijnen om dit makkelijker te maken: een horizontale lijn voor de ogen en een verticale lijn voor de symmetrie. Schets vervolgens de verschillende gezichts-onderdelen op de juiste lijnen.



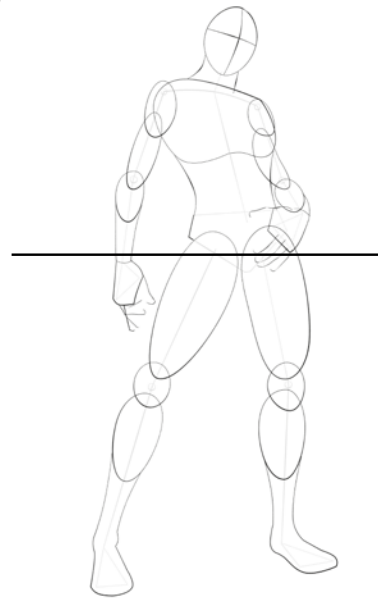
Begin met de ogen. Die bepalen de uitstraling van je personage, dus experimenteer met vorm en grootte totdat je de juiste vorm voor je personage hebt gevonden. Bij menselijke personages zit er meestal één oogbreedte afstand tussen de twee ogen.

## LET OP!

De stap-voor-stap aanwijzingen in dit boek zijn er om je te helpen. Maar wees niet bang om ze te negeren en je personage te tekenen zoals jij dat wilt. Zolang je er maar plezier aan beleeft!

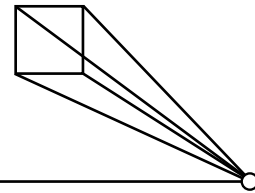
# PERSPECTIEF

Wanneer je een voorwerp recht van voren tekent, levert dit niet altijd een erg interessante illustratie op. Afhankelijk van de hoek waarin we ze bekijken, kunnen mensen er heel anders uitzien. Hoogte, afstand en houding kunnen allemaal van invloed zijn op het perspectief. Door met het perspectief te spelen geef je je tekeningen diepte en lijkt je personage echt driedimensionaal te worden. Hieronder een paar tips om je op weg te helpen.



## DE HORIZONLIJN

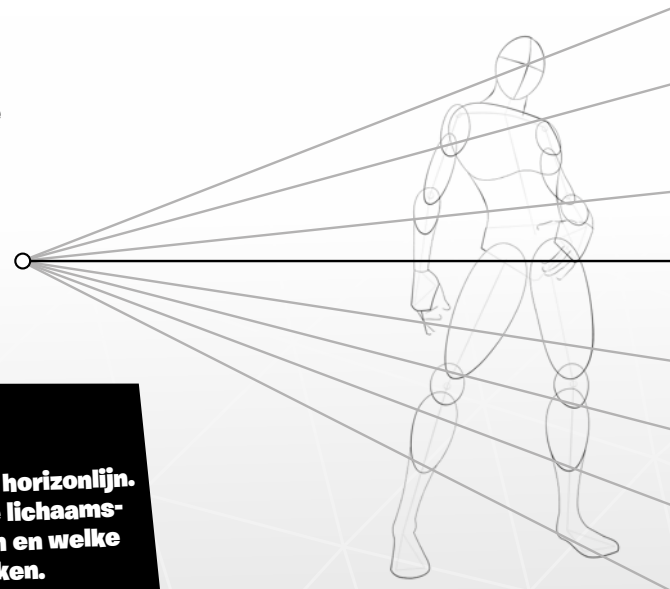
Perspectief is over het algemeen gebaseerd op de horizonlijn. Dit is gewoonlijk de ooghoogte van de kijker, dus waar je ogen naartoe worden getrokken als je naar een afbeelding kijkt. De plaatsing van deze lijn kan de aandacht vestigen op een bepaald deel van je tekening.



Het gebruik van een éénpuntperspectief is een eenvoudige manier om te voorkomen dat je tekening er plat uitziet. Begin met het tekenen van de horizonlijn. Zet dan een punt in het midden van de lijn: dit is je verdwijnpunt. Teken een vierkant boven de lijn en verbind vervolgens elke hoek met het verdwijnpunt. De vorm lijkt kleiner te worden naarmate deze de horizonlijn dichterbij nadert. Dit is perspectief.

## VERTEKEND BEELD

Door je tekening in perspectief te plaatsen, kunnen delen van het lichaam van je personage vervormen. Armen en benen kunnen langer of korter lijken, afhankelijk van hun afstand tot het verdwijnpunt. Je schets lijkt eerst misschien een beetje scheef, maar als je correct gemarkeerde gewrichten en hulplijnen gebruikt, kun je ervoor zorgen dat de verhoudingen van je personage toch kloppen als je het kader steviger neerzet.



### TEKENTIP!

Begin met het bepalen van de horizonlijn. Dit helpt je te bepalen welke lichaamsdelen groter/dichterbij lijken en welke kleiner/verder weg lijken.

Pas op met perspectief. Een ledemaat dat verder weg is van onze zichtlijn lijkt misschien korter, maar de breedte verandert niet. Zorg dat je geen te dunne armen tekent om de korte lengte te compenseren.



Als je in perspectief tekent, heb je ook vaak te maken met overlapping van onderdelen. Tekenen bij het schetsen van de omtrek van je personage elke vorm volledig, zelfs als deze later wordt bedekt door kleding of een ander lichaamsdeel. Dit helpt je om de verhoudingen kloppend te houden en een realistisch perspectief te creëren.



### TEKENTIP!

Begin altijd met het bepalen van het verdwijnpunt van je personage. Dit helpt je perspectief te creëren en alle verhoudingen correct te houden.

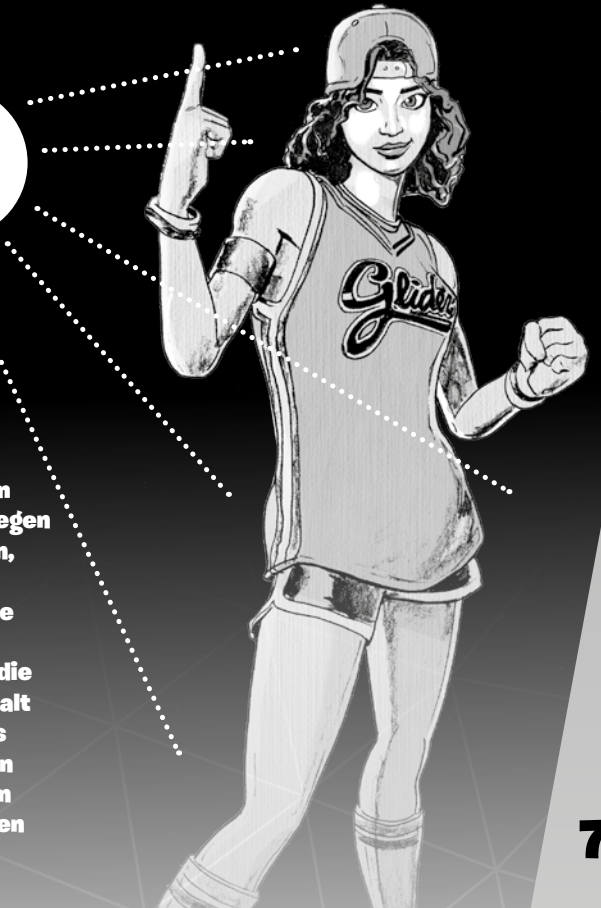
## SCHADUW TOEVOEGEN

Het toevoegen van schaduw is een geweldige manier om de illusie van diepte te creëren. Donkere plekken geven vorm aan je object of personage, waardoor het een echte 3D-look krijgt. Bedenk goed waar de schaduwen moeten komen voor het beste resultaat.



Om te beginnen met het toevoegen van schaduwen, moet je eerst bepalen waar je lichtbron zich bevindt. Want die lichtbron bepaalt waar highlights moeten worden aangebracht en waar schaduwen vallen.

LICHTBRON

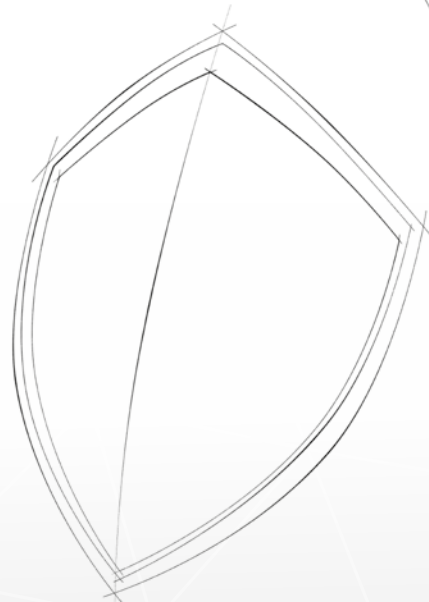
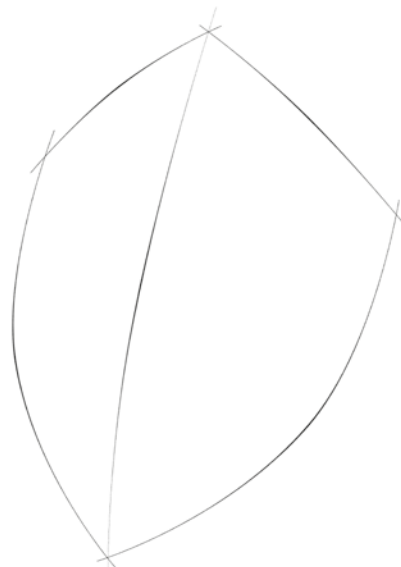


HOE TEKEN IK:

# BLACK SHIELD



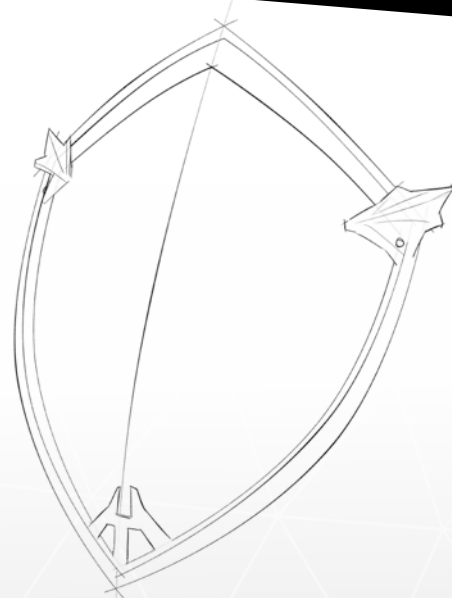
**1** Begin met het tekenen van de Black Knights legendarische Back Bling door lichtjes een schildvorm te schetsen.



**2** Teken twee kleinere schildvormen binnen de eerste omtrek. De bovenste en onderste punten van elke vorm moeten op één lijn liggen met de centrale hulplijn.

8

**TEKENTIP!**  
Als je het lastig vindt om de verhoudingen van het schild goed te krijgen, begin dan met een vliegervorm. Maak vervolgens de lijnen rond om de gebogen randen te creëren.



**3** Schets lichtjes de omtrek van de verstevigingen die je ziet op de hoeken van het Back Bling-schild.



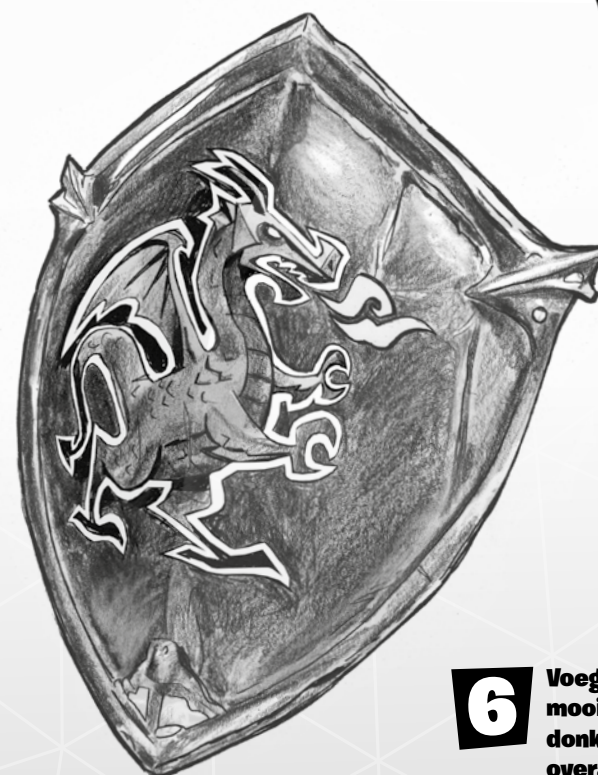
**4** Schets in het midden van je schild lichtjes de omtrek van de vuurspuwende draak. Het lichaam van de draak volgt de vorm van het cijfer 5, waarbij de platte bovenkant samenvalt met zijn onderkaak.



**5** Wanneer je tevreden bent met de omtrek van de draak, druk dan wat harder op je potlood om de vorm met dikke zwarte lijnen neer te zetten. Gebruik lichtere lijnen om deuken in het metaal te schetsen.



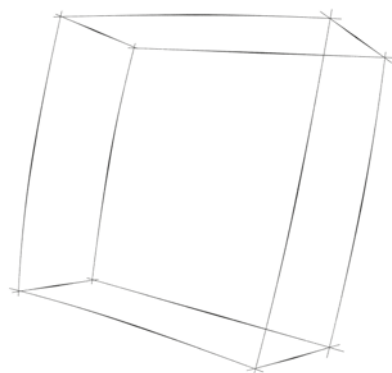
**TEKENTIP!**  
Wees niet bang om heel donker te tekenen. Een groot scala aan tinten laat je tekening knallen!



**6** Voeg details toe om het Black Shield steeds mooier te maken. Druk hard op je potlood om donkere vlakken te arceren. Maak het schild niet overal even donker, maar laat een paar plekken wit om dynamische highlights te creëren.

9

# HOE TEKEN IK: BRITE BAG

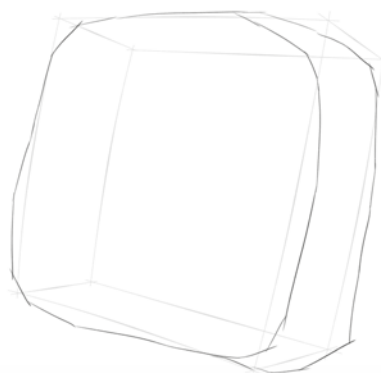


**1**

Tijdens het schetsen van deze Black Bling word je vanzelf vrolijk! Begin met een lichte schets van de hele balk.

**2**

Maak de hoeken rond om Brite Bag meer vorm te geven. Omdat deze Back Bling is gemaakt van flexibel materiaal, hoeven je lijnen niet recht of strak te zijn.



**3**

Schets zorgvuldig de handgrepen en lus. Gebruik dunne rechte hoeken en bedenk hoe het materiaal zal vallen.



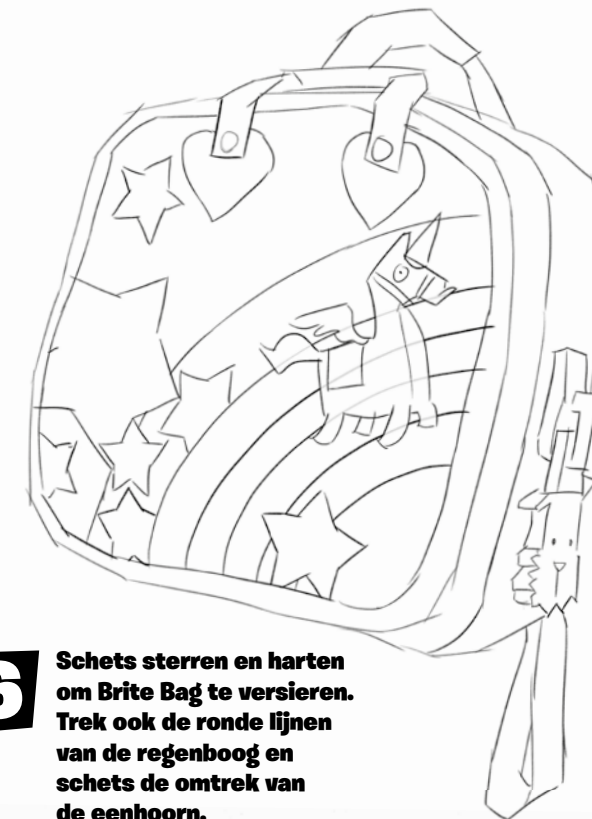
**4**

Voeg de rits aan de zijkant toe. Gebruik lange rechte lijnen om de konijnenkop op de rits te tekenen. Gebruik korte V-vormige lijnen voor zijn pluizige wangen.



**5**

Voeg diepte toe aan de voorkant van de Back Bling door er vierkanten in te schetsen. Houd de hoeken zacht en gebogen.



**6**

Schets sterren en harten om Brite Bag te versieren. Trek ook de ronde lijnen van de regenboog en schets de omtrek van de eenhoorn.



**7**

Maak je lijnen dikker en gum overbodige lijnen weg. Voeg een zeshoekenpatroon toe aan de stoffen lus en schets lichtjes de tanden van de rits. Maak de donkerste delen van de Brite Bag helemaal zwart.

**8**

Voeg de laatste details toe aan je tekening. Om vloeiende overgangen tussen gearceerde gebieden te creëren kun je erover vegen met een borsteltje of tissue.

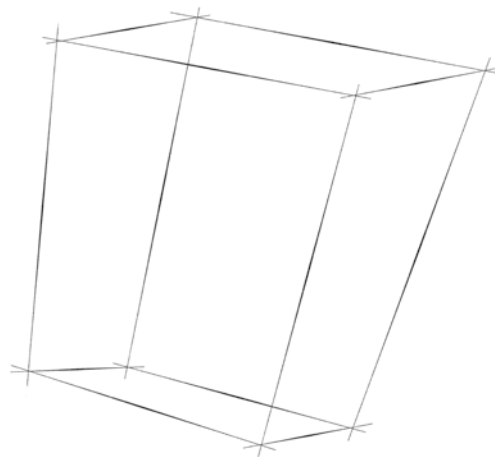




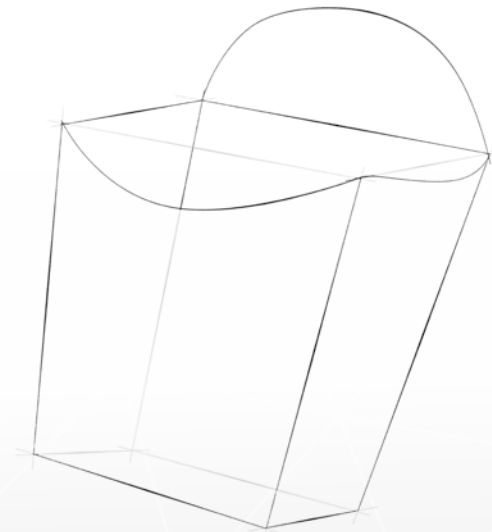
# HOE TEKEN IK: DEEP FRIED

**1**

Begin met het tekenen van deze smakelijke Back Bling door een brede balk te schetsen.



**TEKENTIP!**  
Haast je niet tijdens de schetsfase. Als je de omtrek helemaal goed hebt, wordt het later makkelijker om details toe te voegen.

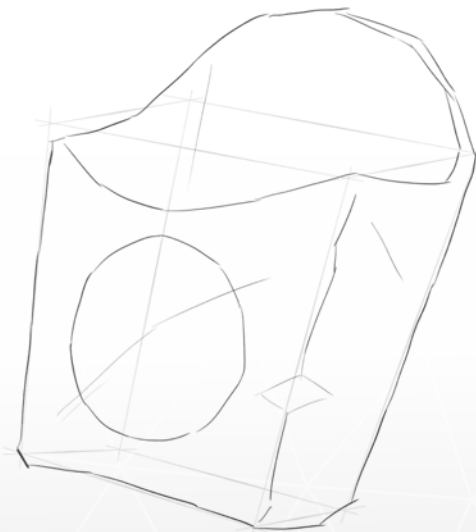


**2**

Breid je eerste lijnen uit met een halve cirkel aan de bovenkant van de Back Bling. Geef met ronde lijnen de voorkant en rechterkant van de doos vorm.

**3**

De omtrek van de doos hoeft niet te netjes zijn. Gebruik korte, ruwe lijnen voor een verfrommeld uiterlijk. Teken een cirkel in het midden van de Back Bling.



**4**

Schets het logo van Beef Boss in het midden van de cirkel. Het gezicht kan worden opgesplitst in een reeks cirkels, halve cirkels en ovalen.



**TEKENTIP!**

Hoewel het logo klein is, verlangen de details wat aandacht. Teken de verschillende delen van de burger duidelijk, met dikke lijnen. Schets ruwe cirkels bovenop het broodje en maak de pupillen goed donker.

**6**

Teken lichte deuken op de doos en arceer de donkere delen. Houd je potlood schuin bij het arceren van de doos voor lichtgrijze tinten. Varieer de schaduw op elk van de frietjes en voeg highlights toe.



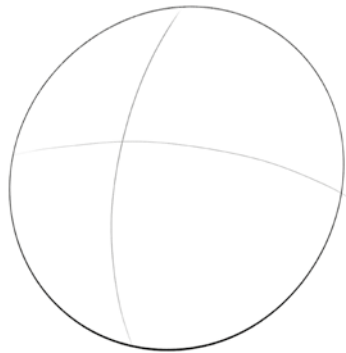
**5**

Vul de doos met frietjes. Teken een willekeurige reeks lange, dunne balken met verschillende lengtes en hoeken om de Back Bling vol te proppen!

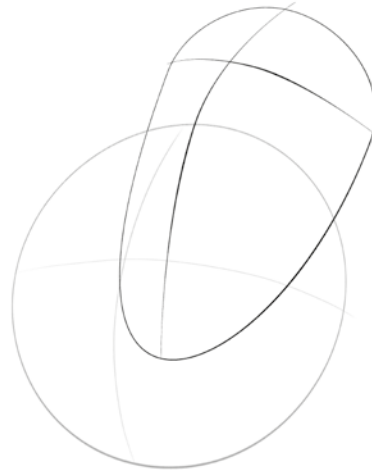




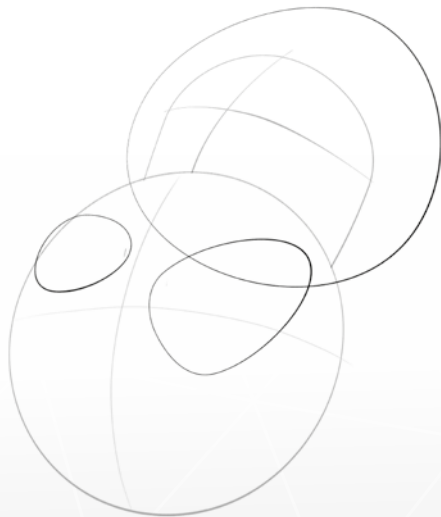
# HOE TEKEN IK: HATCHLING



**1** Begin je schets voor deze babytas door met een passer lichtjes een cirkel te trekken. Voeg er gebogen horizontale en verticale hulplijnen aan toe.



**2** Plaats een brede ovale vorm bovenop je eerste cirkel. Dit wordt het gezicht van de triceratops.



**3** Wis elk deel van de ovale vorm dat overlapt met de onderste helft van Hatchling. Teken een grote cirkel rond het gezicht van de Back Bling en twee kleinere ovalen om de posities van de poten te markeren.



**4** Schets lichtjes het gezicht van de Hatchling. Gebruik kegelvormen om de hoorns en klauwen te tekenen. Voeg een oog en dunne glimlach toe, en markeer de delen van de halskraag met korte, gebogen lijnen.

**5** Gebruik je hulplijnen om de Back Bling duidelijk neer te zetten. Teken ruitjes, vierkantjes en vijfhoeken om details toe te voegen aan de eierschaal.



**6** Gebruik dikke zwarte lijnen om de omtrek van Hatchling duidelijk te markeren en verwijder alle resterende hulplijnen. Gebruik lichte lijnen om de vlekken op de huid van de dinosaurus aan te geven.



**7** Voeg tenslotte wat grijswaarden toe aan je Back Bling. Geef de hoorns en klauwen van Hatchling scherpte met dichte zwarttinten.

## TEKENTIP!

Gebruik de zijkant van een middelharde potloodpunt om het lichaam zijn schaduwen te geven, varieer de druk die je zet voor een vlekkerige textuur.

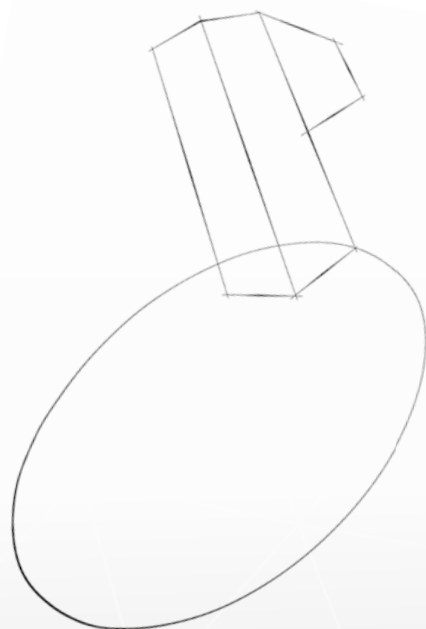
HOE TEKEN IK:

# POOL PARTY



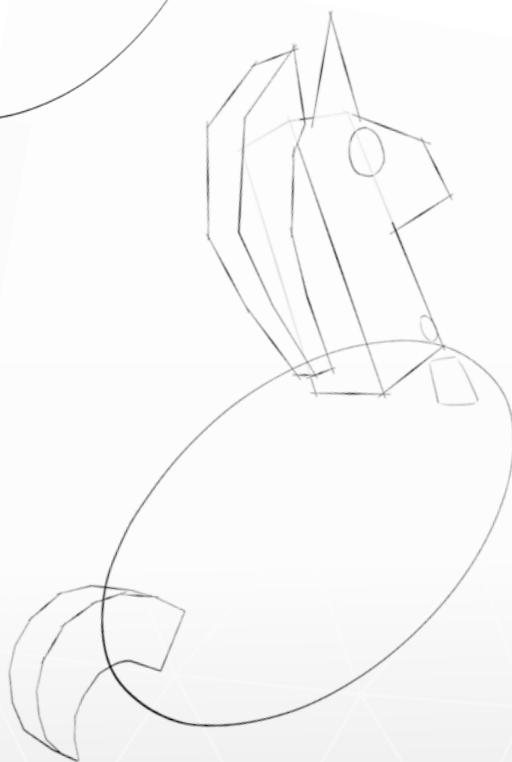
**1**

Schets losjes een lang ovaal om aan deze magisch zwevende Back Bling te beginnen.



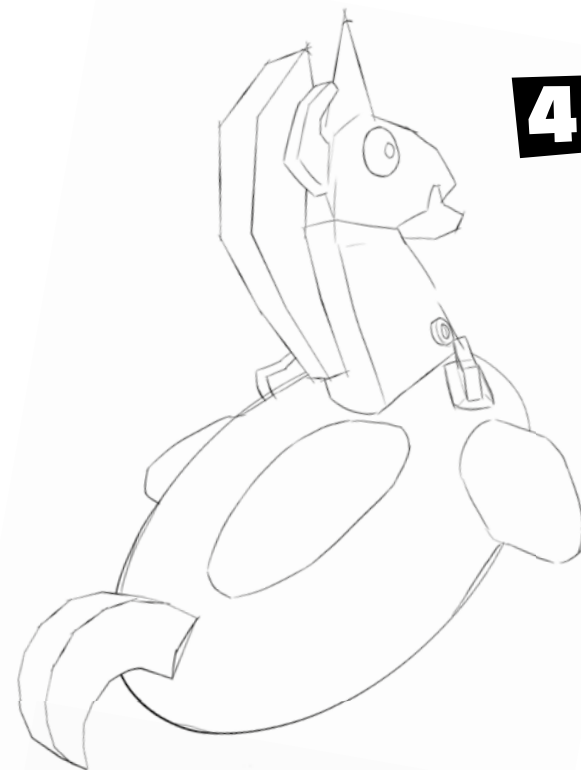
**2**

Teken een lange balk voor de nek, met aan de bovenkant een trapezium om de plek van het hoofd aan te geven.



**3**

Voeg zijn hoorn toe, samen met zijn lange manen en gebogen staart. Schets lichtjes het oog en het handvat.



**4**

Voeg een oor, pupil en onderkaak toe aan je Back Bling. Door het perspectief lijkt de snuit kort. Schets een kleine ovaal in het midden van het lichaam van de zwemband en voeg twee kleine ovale poten toe. Gum resterende hulplijnen uit.

**5**

Trek lichte lijnen om het ronde lichaam van Pool Party meer vorm te geven. Doe dit ook bij zijn hoorn, staart en manen.



**6**

Maak de lijnen dikker. Voeg tenslotte grijstinten toe aan je Back Bling. Begin met een lichtgrijze laag, en voeg daar schaduwen aan toe. Gebruik een gum om witte highlights op het glimmende plastic te creëren.

**TEKENTIP!**

Vermijd hoekige, rechte lijnen om de Back Bling zijn ronde, opgeblazen vorm te geven.

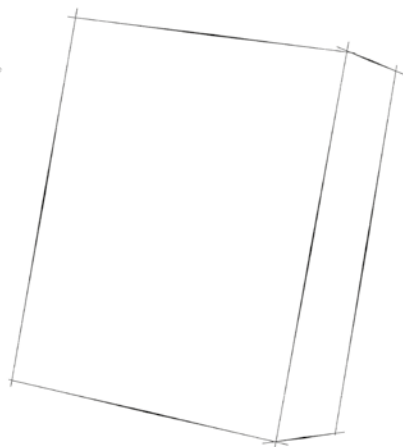
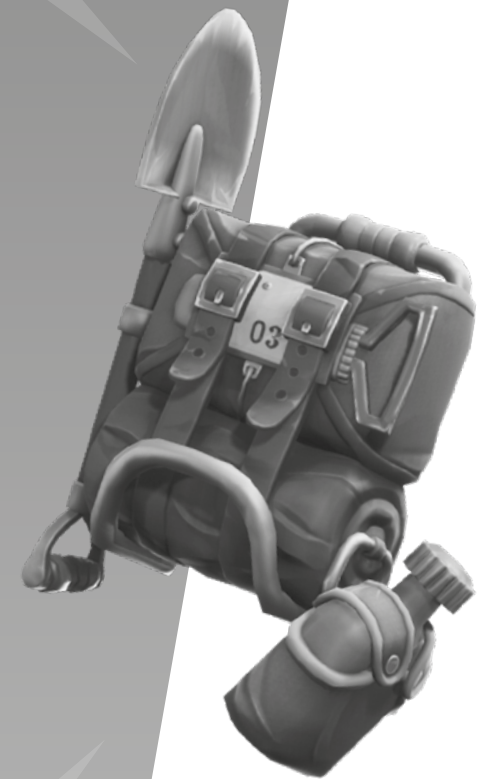


**TEKENTIP!**

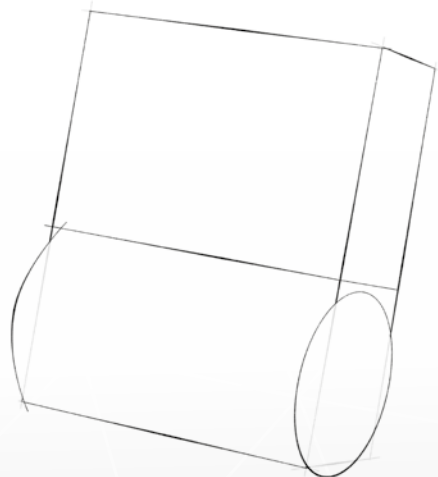
Maak de grijstinten met nette, evenwijdige lijnen om het mengen makkelijker te maken. Laat de lijnen elkaar overlappen om lege plekken te voorkomen.

HOE TEKEN IK:

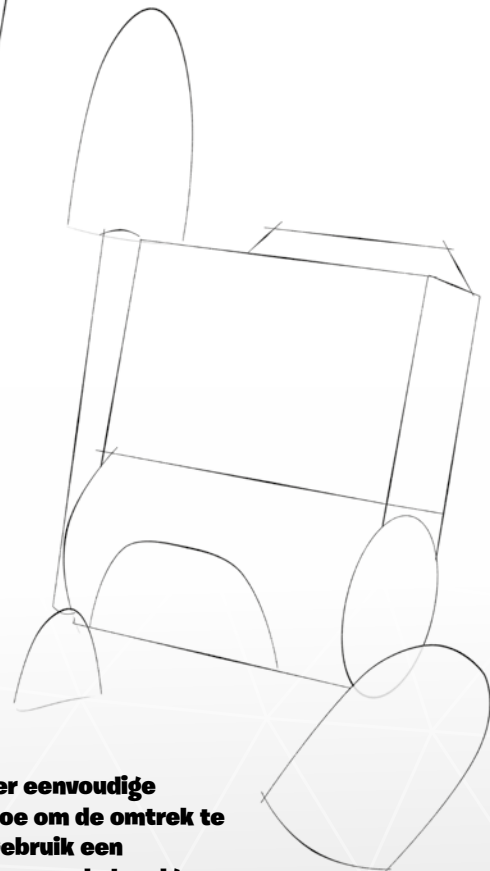
# RAPTOR SATCHEL



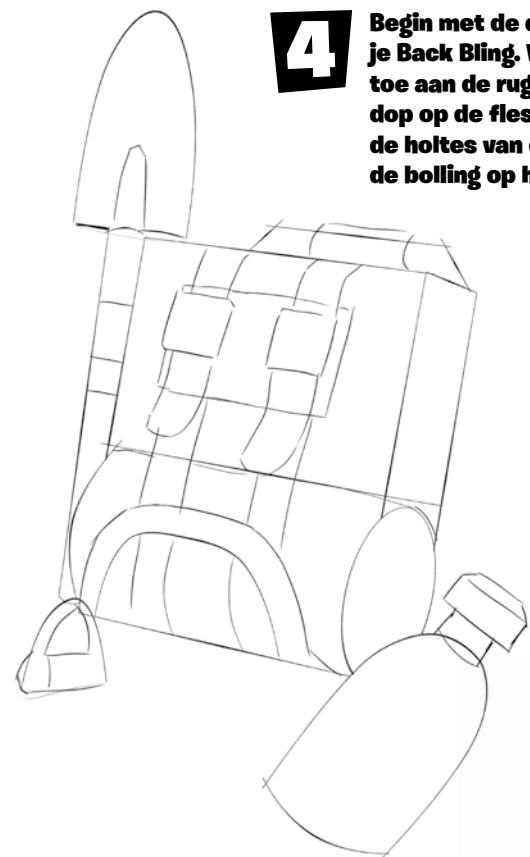
**1** Schets losjes een brede balk om de basisvorm van je Raptor Satchel neer te zetten.



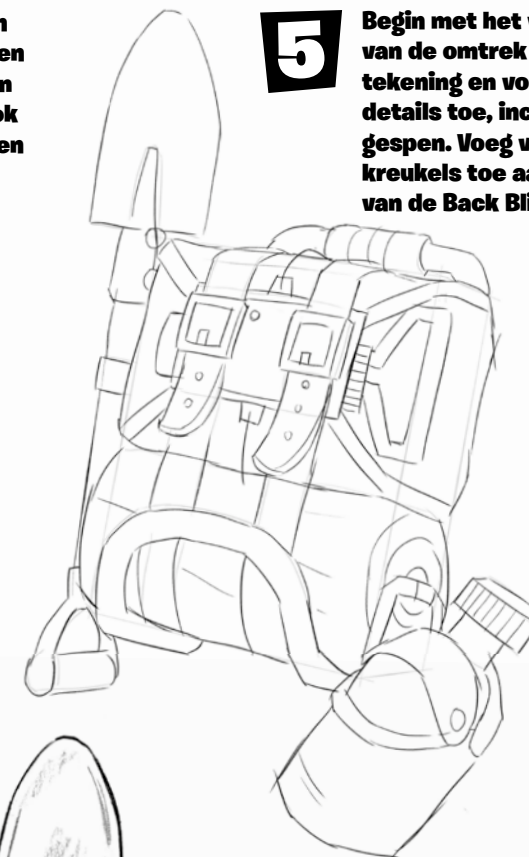
**2** Schets een cilinder in de onderste helft van je balk. Dit wordt je opgerolde slaapzak.



**3** Voeg meer eenvoudige vormen toe om de omtrek te maken. Gebruik een trapezium voor de handgreep, een lange cilinder voor de steel van de schep en bogen voor de fles en het blad en de handgreep van de schep.



**4** Begin met de details van je Back Bling. Voeg riemen toe aan de rugzak en een dop op de fles. Teken ook de holtes van de schep en de bolling op het blad.



**5** Begin met het verstevigen van de omtrek van je tekening en voeg fijnere details toe, inclusief gespen. Voeg vouwen en kreukels toe aan de stof van de Back Bling.

## TEKENTIP!

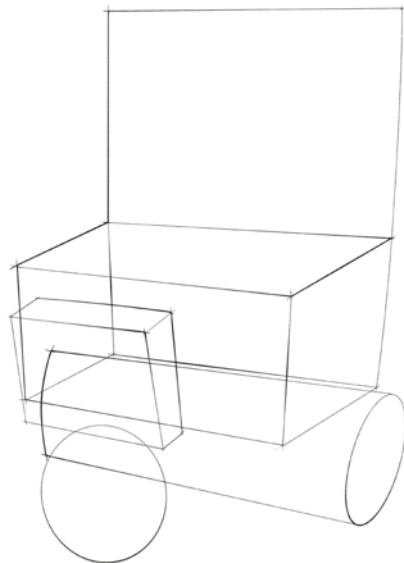
Gebruik schaduw om de vorm te verduidelijken. Door de richting van je arcering te variëren, kun je het perspectief versterken en diepte creëren.

**6** Voeg het cijfer 03 toe. Voeg tenslotte wat lichte grijstinten toe aan deze standaard Back Bling. Probeer met je potloodstrepen de verschillende materialen van de Raptor Satchel tot uitdrukking te brengen.



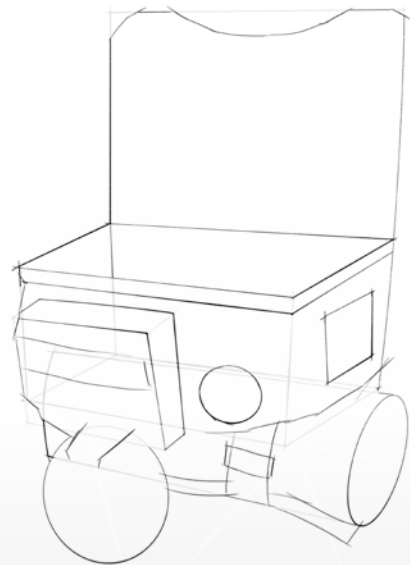


# HOE TEKEN IK: BONESY



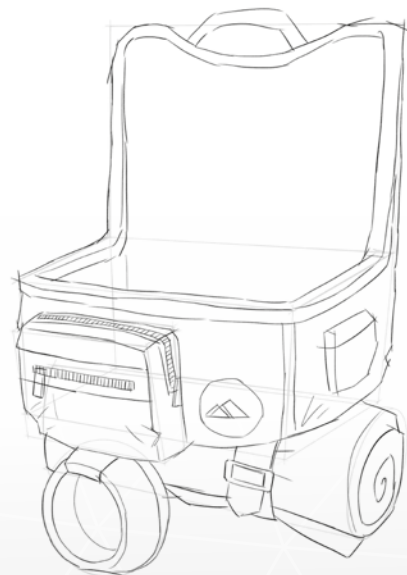
**1**

Begin met een lichte schets van de omtrek van de Back Bling. De mand van Bonesy kan worden opgesplitst in eenvoudige rechte hoeken, cirkels en cilinders.



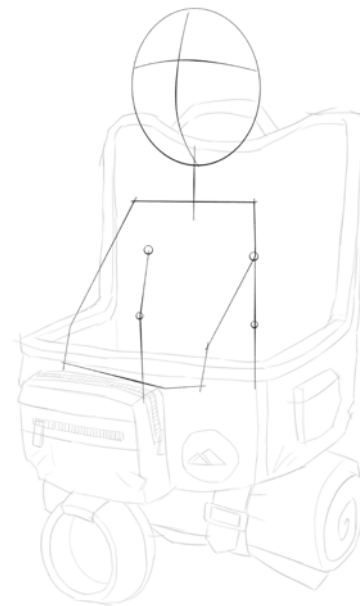
**2**

Verduidelijk de vormen van de Back Bling en maak de randen van de drager wat ronder. Voeg ook rondingen toe aan de slaapzak. Schets de omtrek van de hondenbak en het vierkante zijvak.



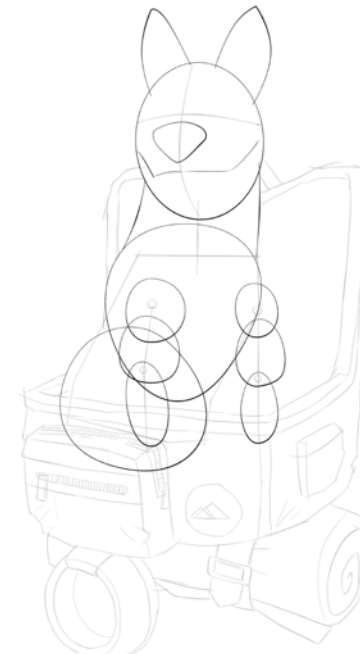
**3**

Bouw voort op je hulplijnen om details aan de draagmand toe te voegen. Schets lichtjes een handgreep en voeg rollen toe aan je slaapzak. Gebruik korte, ruwe lijnen om een ritseffect op het voorvak te creëren. Gebruik verschillende cirkels om diepte aan de hondenkom toe te voegen.



**4**

Het is tijd om je trouwe viervoeter te schetsen. Begin met een licht kader van Bonesy's bovenlichaam.



**5**

Gebruik je hulplijnen om Bonesy's lichaam vorm te geven. Voeg puntige oren en een grote neus toe.



**6**

Schets de omtrek van Bonesy. Omdat zijn vacht niet erg pluizig is, kun je zijn spieren een beetje zien. Teken ook zijn gelaatstrekken.



**7**

Versterk de contouren van Bonesy en voeg kenmerkende details toe. Gebruik zijn ogen en wenkbrauwen om hem een heldere, vrolijke uitdrukking te geven. Vergeet zijn bandana niet!

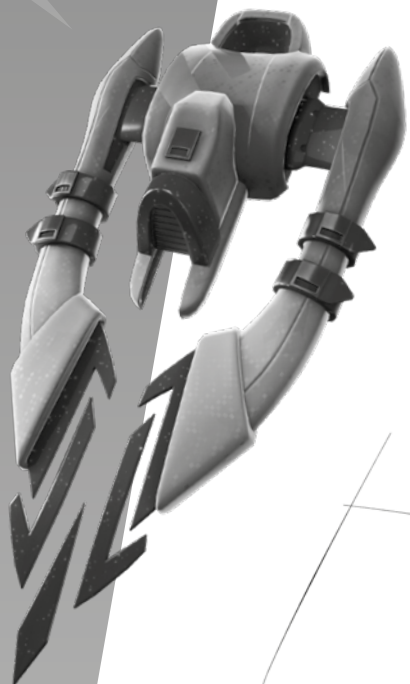


**8**

Maak je brave Back Bling af door schaduwen toe te voegen aan je tekening. Gebruik subtiele streken om Bonesy's lichaam te schetsen. Dit zorgt voor een harige uitstraling zonder dat je Bonesy er helemaal voor in hoeft te kleuren.

HOE TEKEN IK:

# STARCREST SHIFT



**1**

Gebruik eenvoudige lijnen om de basisvorm van dit elegante ontwerp te schetsen.

**2**

Teken lichtjes een balk in het midden van de bovenste hulplijn.

**3**

Plaats eenvoudige vormen rond de balk om het hoofdgedeelte van je Back Bling te creëren. Schets een trapezium aan de bovenkant en een gebogen balk aan de onderkant, bovenop een H-vorm.

**4**

Begin met het verduidelijken van de gebogen vleugels van Starcrest Shift. Voeg een boog toe in het midden van de H-vorm. Maak de randen wat ronder.

**5**

Nu de omtrek van de basis klaar is, ga je verder met de rest. Gum alle resterende hulplijnen uit. Voeg de eerste details toe aan de basis en de vleugels.

**6**

Gebruik de pijlvorm aan de basis van je eerste schets en teken er het symmetrische patroon in.

**7**

Maak de contouren van Starcrest Shift wat duidelijker. Gebruik lichte, strakke lijnen om een metallic look te creëren op het lichaam en de vleugels van de Back Bling.

**8**

Zorg tenslotte voor een groot contrast tussen dikke zwarttinten en helder witte vlakken, zo ontstaat een spannende space-age-glans. Maak je tekening af met lichte grijstinten om schaduwen te creëren.



## LEER JE EIGEN LEGENDARISCHE TEKENINGEN MAKEN MET DIT OFFICIËLE BOEK VAN EPIC GAMES

**LIJKEN DIE GELIKTE DESIGNS VAN FORTNITE JE MOEILIK NA TE TEKENEN? DAT VALT MEE! IN DIT BOEK WORDT ELKE TEKENING OPGEBROKEN IN EENVOUDIGE STAPPEN, VAN DE GROTE LIJNEN TOT DE DETAILS, INCLUSIEF TIPS EN TRICKS VAN DE EXPERTS. GEWAPEND MET NIETS ANDERS DAN POTLOOD EN PAPIER KUN JIJ NU OOK INDRIKWEKKENDE TEKENINGEN MAKEN. GA ERVOOR!**

### BEVAT:

- **18 POPULAIRE OUTFITS** • **5 STOERE WAPENS**
- **DE MEEST ICONISCHE BACK BLING EN GLIDERS**
- **COMPLETE TEKENGIDS**

Een officieel boek van Epic Games, makers van FORTNITE, het GROOTSTE gaming merk in de wereld.



9 789463 850803

[www.billybones.nl](http://www.billybones.nl)



@EpicGames

@FortniteGame

Omslagillustraties © Epic Games

DIT BOEK IN DRIE WOORDEN

GAMING  
TIPS  
CREATIEF

