

[http://psd.tutsplus.com/tutorials/drawing/how-to-create-a-slick-anime-character-in-photoshop/?utm\\_source=feedburner&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=Feed%3A+psdtuts+%28PSDTUTS%29](http://psd.tutsplus.com/tutorials/drawing/how-to-create-a-slick-anime-character-in-photoshop/?utm_source=feedburner&utm_medium=email&utm_campaign=Feed%3A+psdtuts+%28PSDTUTS%29)

## **Een animatie figuurtje tekenen**



### Vorbereiding

Open een nieuw wit document, vb 600 x 600 px

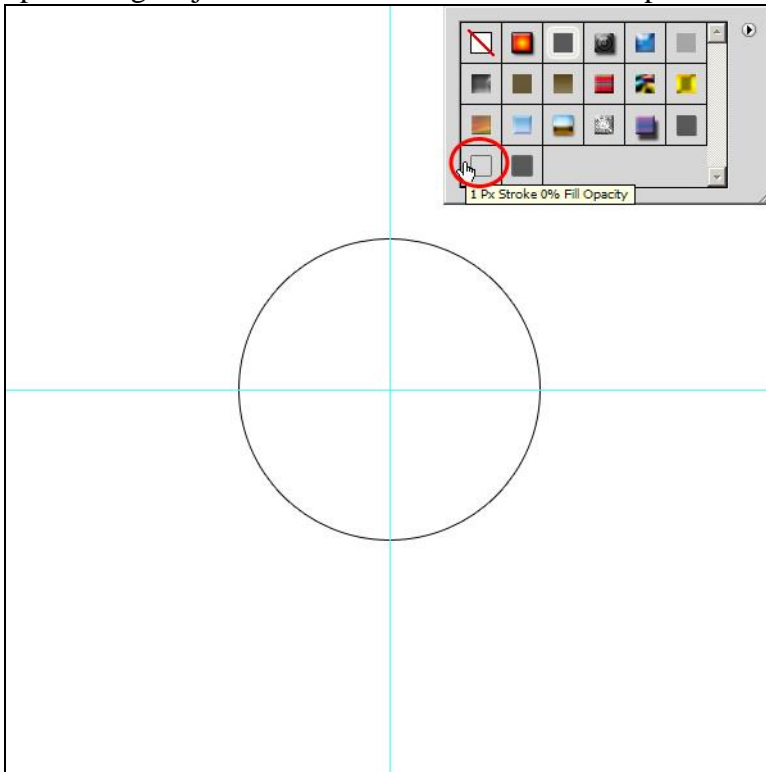
Vooraleer we beginnen tekenen, volgende zaken instellen: Ga naar menu Weergave

- Tonen > hulplijnen
- Magnetisch
- Magnetisch > Hulplijnen, Lagen, Document Grenzen.

### Stap 1

Gebruik de Liniaal om twee hulplijnen te tekenen in het midden van het document, een horizontale en een verticale. Vanuit het midden (snijpunt van de hulplijnen) teken je een cirkelvorm (je voelt dat die naar de hulplijnen trekt), vaste grootte van 230 x 230 px, zet de laagvulling op 0% en geef als laagstijl lijn = 1px.

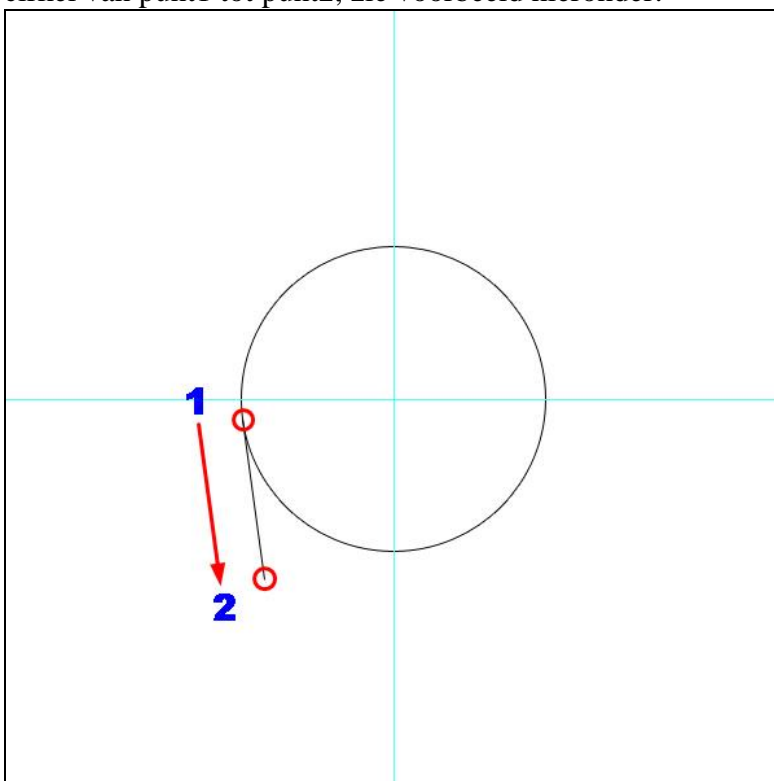
Je kan de grootte 230px X 230px ook manueel ingeven, Ctrl + T van vrije Transformatie en in optiebalk geef je dan de waarden in: B = H = 230 px.



### Stap 2

De volgende lijn stelt de zijkant voor van het hoofd van het figuurtje.

Lijngereedschap gebruiken, dikte = 1px. Trek de lijn vanuit het midden links op de omtrek van de cirkel van punt1 tot punt2, zie voorbeeld hieronder:



### Stap 3

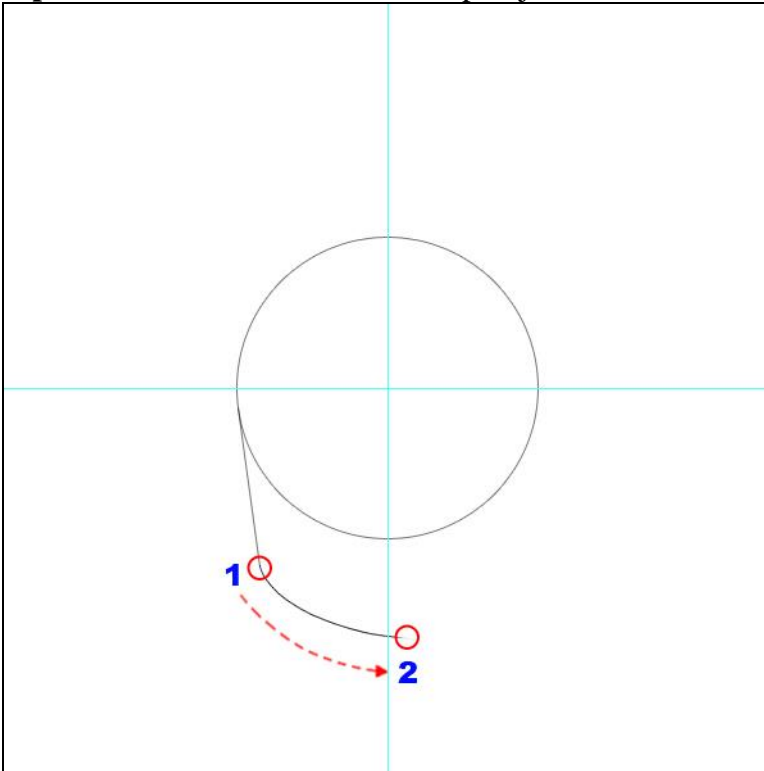
We proberen een lijn te tekenen met de "Vrije hand". (Dit stelt de onderkaak/kin voor).

Je mag gerust met het Penseel werken of als je daar bedreven in bent, Pen gebruiken, selectie maken van pad en dan omlijnen met een penseelgrootte van 1 pix.

Voor het Penseel een grootte nemen van 1px, volg de lijn, teken vanuit het einde van vorige rechte lijn naar rechts, teken even voorbij de verticale hulplijn.

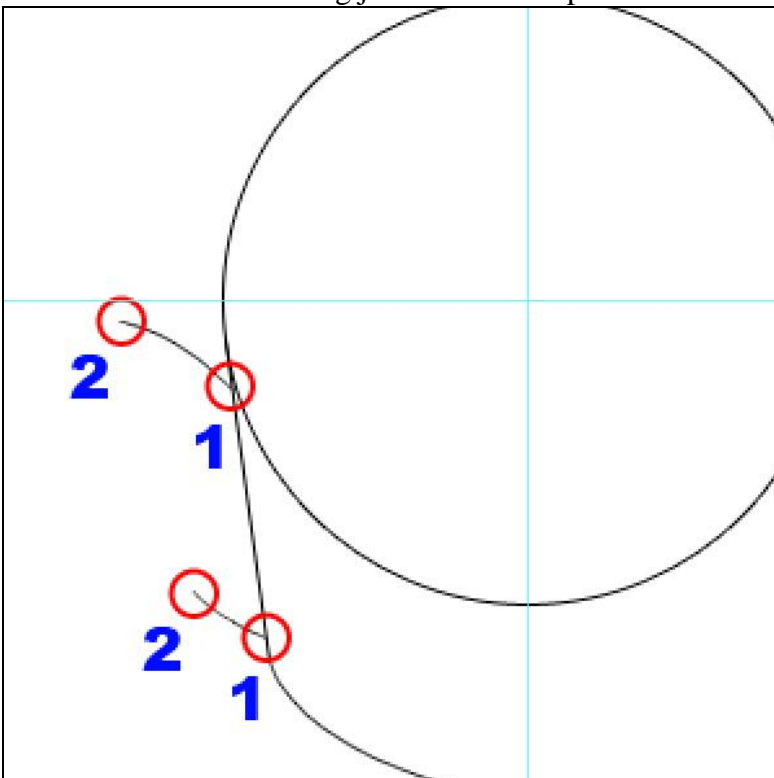
Hier wordt geadviseerd van te werken met het Penseel, maar je bent vrij te tekenen hoe je het zelf wenst, er zijn daar geen regels voor! :)

**Tip:** Inzoomen naar 200% om die 1px lijnen te tekenen.



### Stap 4

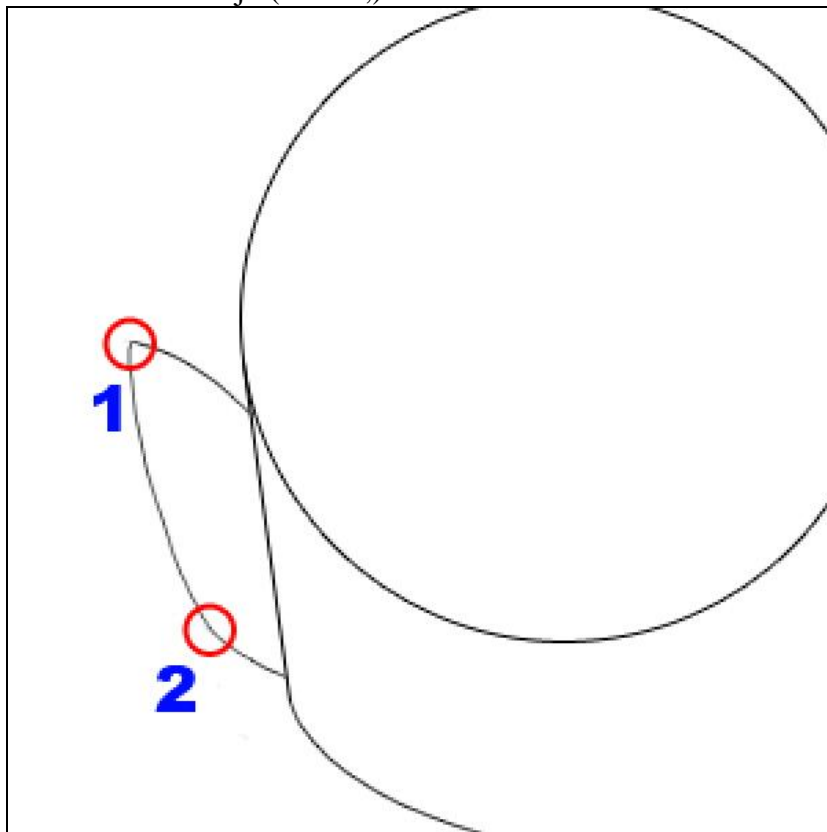
Om het oor te tekenen volg je onderstaande punten:



### Stap 5

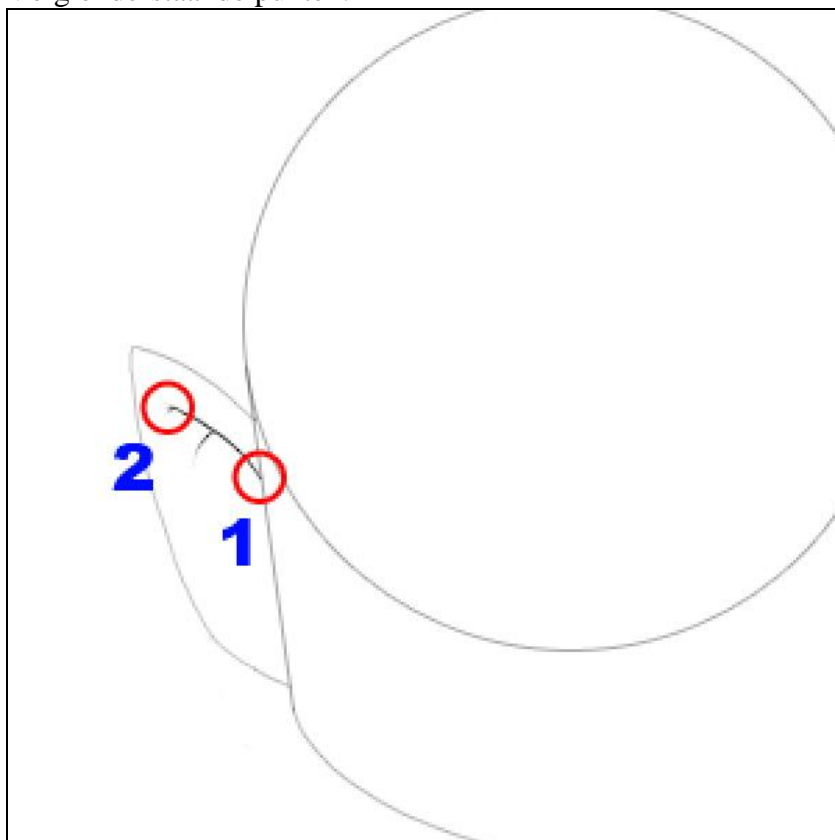
Ga verder met het tekenen van het oor, maak er een gesloten vorm van, je kan nog altijd onderstaande punten volgen.

Misschien is het beter van tijdelijk de hulplijnen onzichtbaar te maken zodat we beter zien wat we aan het tekenen zijn (Ctrl + ;)



### Stap 6

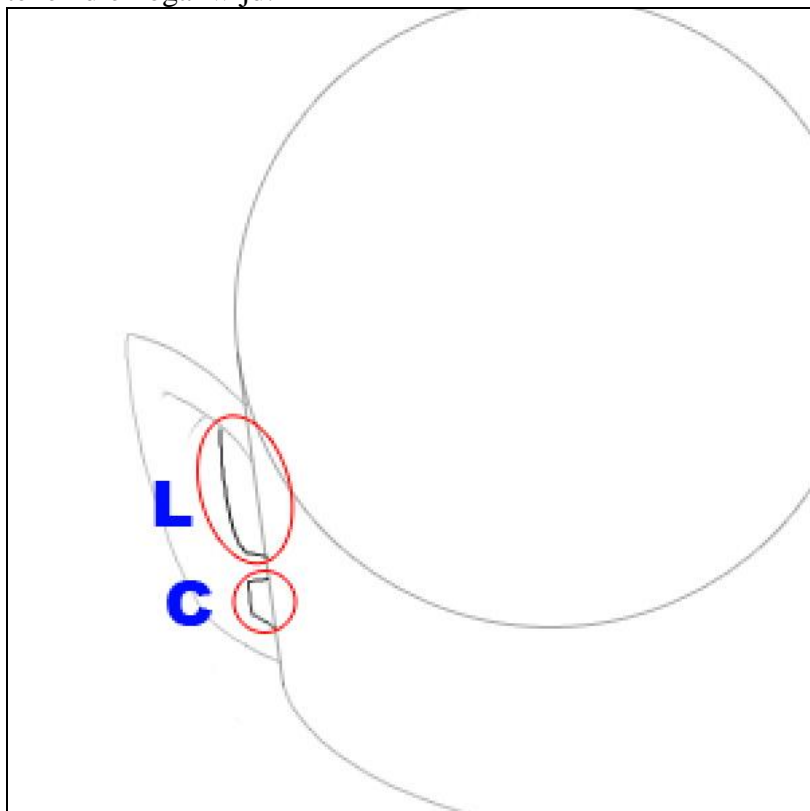
Teken een min of meer parallelle lijn met de bovenste lijn, dan een klein lijntje eronder. Volg onderstaande punten.



### Stap 7

Nog een laatste Stap dan is het oor af. Denk aan de letters: *L* en *C*.

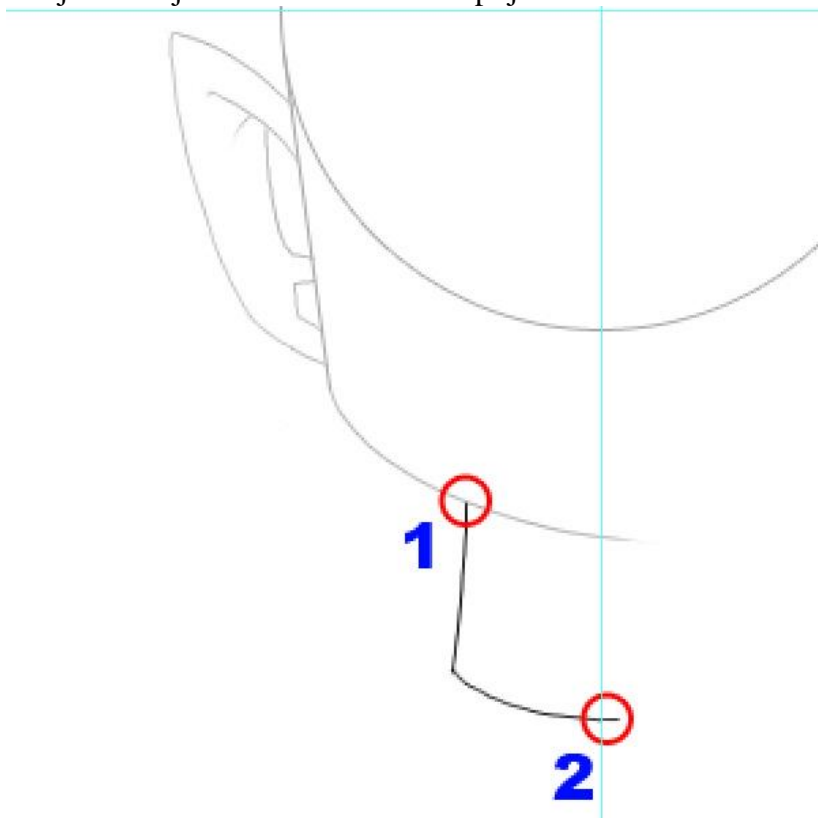
Vanaf de laatste lijn teken je een letter *L* vorm tot tegen het hoofd. Zelfde voor een letter *C* vorm, teken die nogal wijd.



### Stap 8

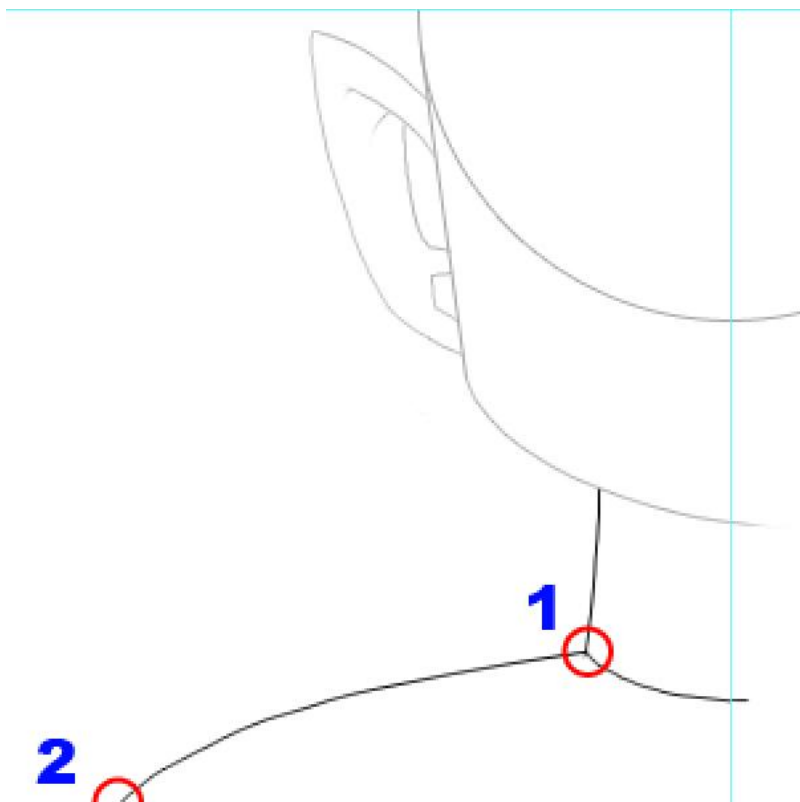
Nu de nek tekenen. Hulplijnen weer zichtbaar maken (Ctrl + ;).

Vanuit het midden van de onderkaak (Stap 3), teken je een lijn naar beneden toe, ietsje naar links. Het lijkt een beetje op Stap 3, teken de lijn dan verder vanaf het einde van de lijn naar rechts een beetje voorbij het midden van de hulplijn.



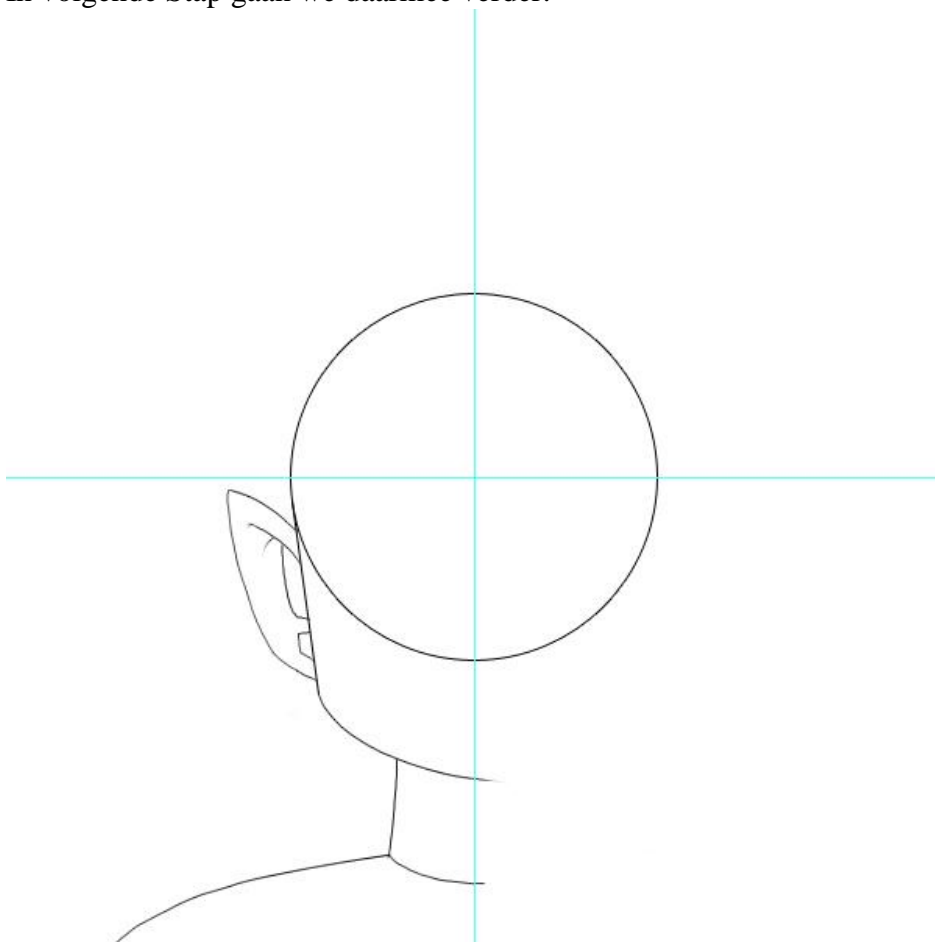
### Stap 9

Schouder tekenen, een simpele curve vanuit het midden van de nek naar links toe.



### Stap 10

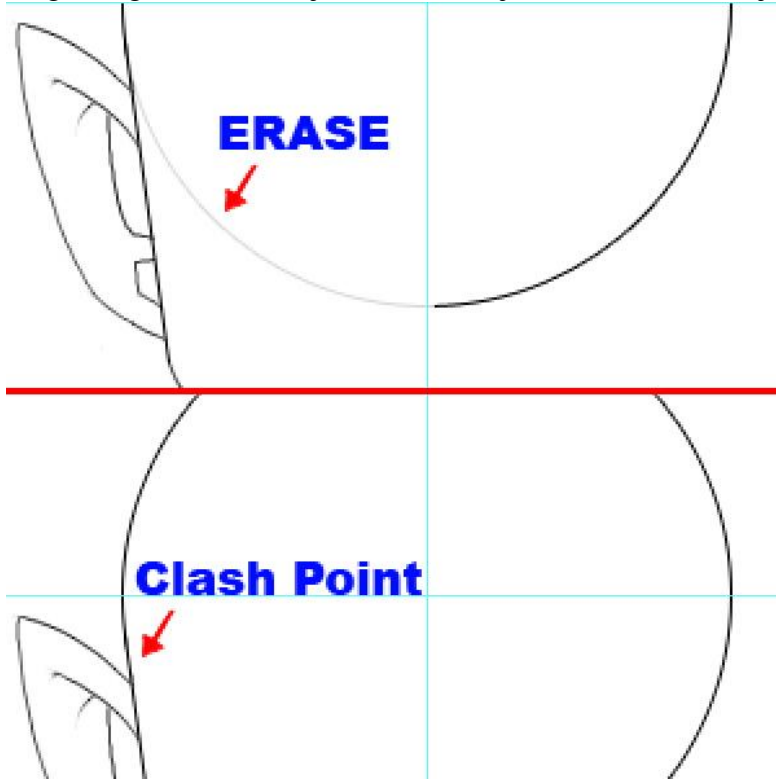
Tot hertoe hebben we basis lijnen getekend van een halve figuur, Oké.  
In volgende Stap gaan we daarmee verder.



### Stap 11

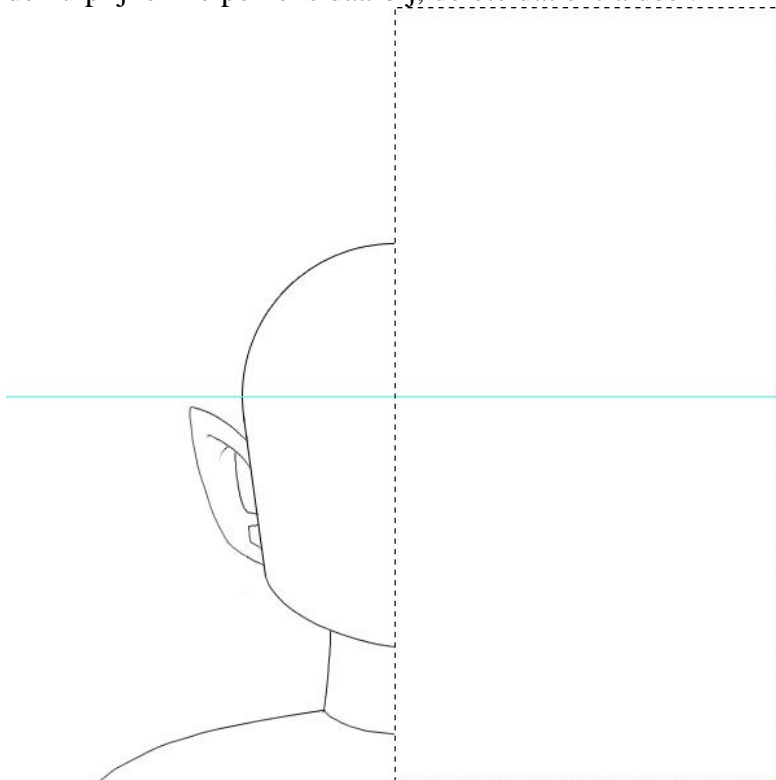
We vegen nu sommige zaken weg; de opruimfase. In Stap 1 hebben we een volledig cirkel getekend, daar hebben we maar een deel van nodig. Even Inzoomen naar 200%, selecteer die vormlaag van stap1, rechtsklikken op de laag en kiezen voor "omzetten in Slim Object" ofwel "omzetten in pixels".

Veeg dat deel op de cirkel weg tussen die lijn van Stap 2 en de hulplijn. Neem je tijd en doe het heel zorgvuldig. Het moet lijken alsof de lijn en de cirkel zachtjes in mekaar overlopen.



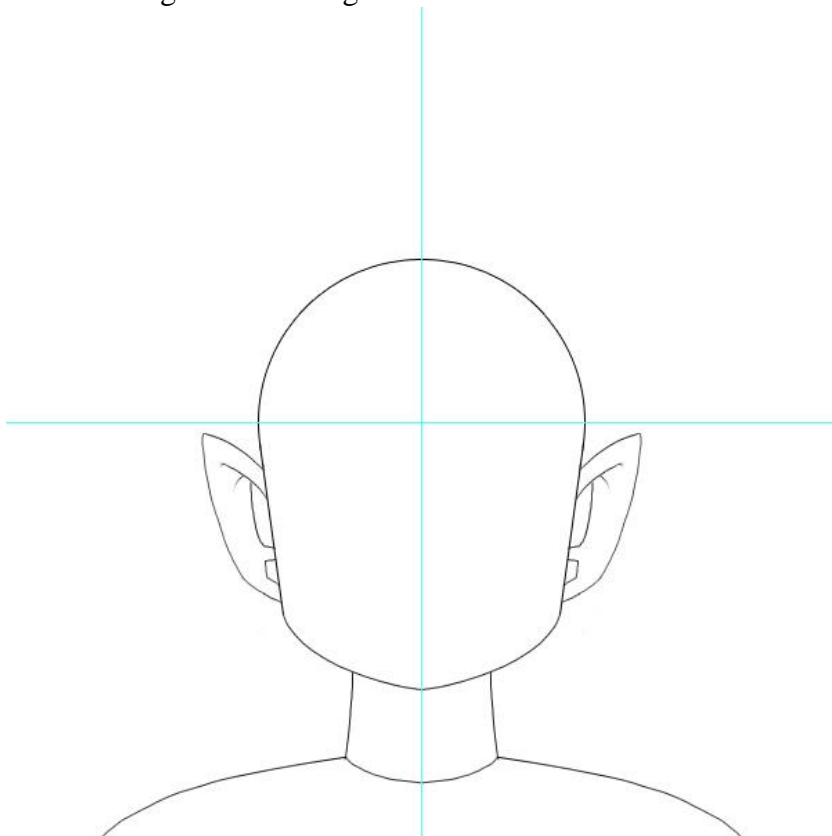
### Stap 12

We voegen alle lagen samen die we tot hiertoe gebruikt hebben voor het tekenen van die buitenlijnen. We bekommen één enkele laag, maak nu een rechthoekige selectie over het rechter deel, de hulplijnen helpen ons daarbij, delete dat extra deel.



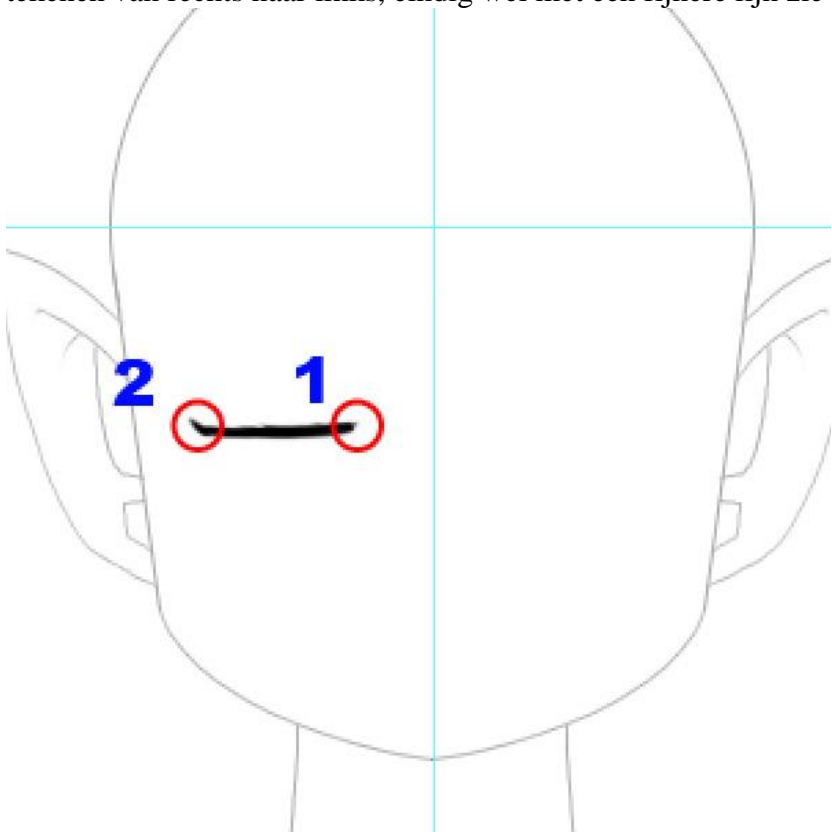
### Stap 13

De laag dupliceren (Ctrl + J), horizontaal omdraaien, naar rechts verplaatsen tegen de hulplijn en dan beide lagen samenvoegen.



### Stap 14

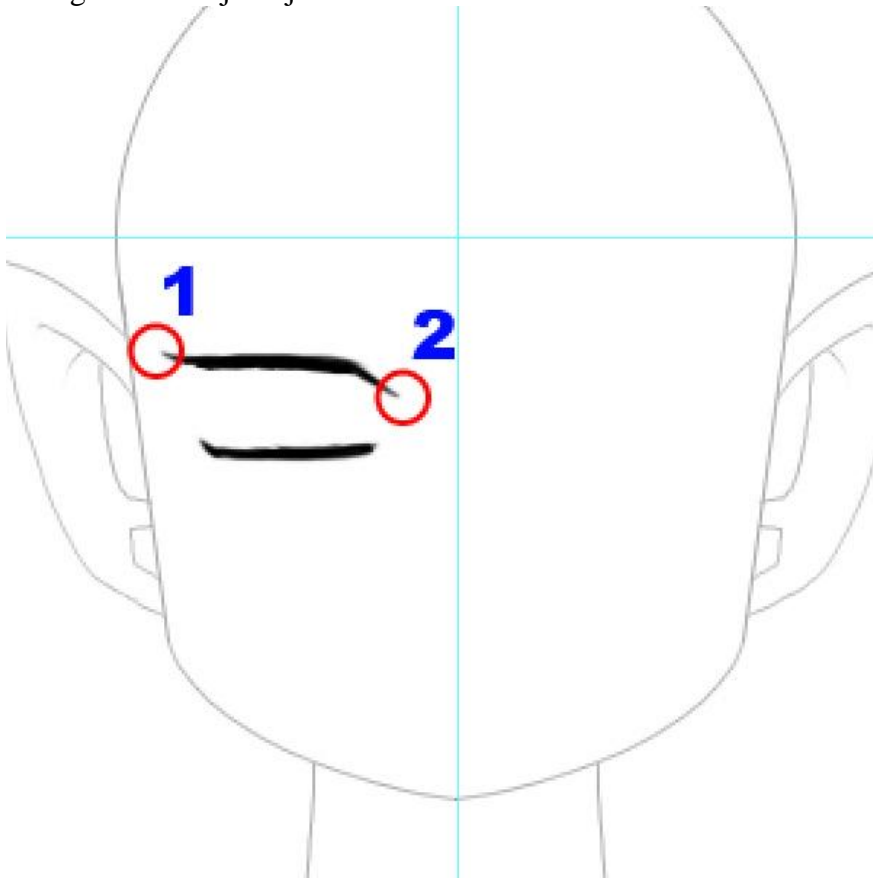
We maken het gezicht. We beginnen met de ogen. Bij animatiefiguren kan je zoveel verschillende ogen tekenen! We geven slecht één voorbeeld. We focussen ons op één bepaald oog. Zoom in naar 200%, kies een Penseel van 4px diameter. Teken de onderste wimpers. Begin met een lijn te tekenen van rechts naar links, eindig wel met een fijnere lijn zie bij punt 2).





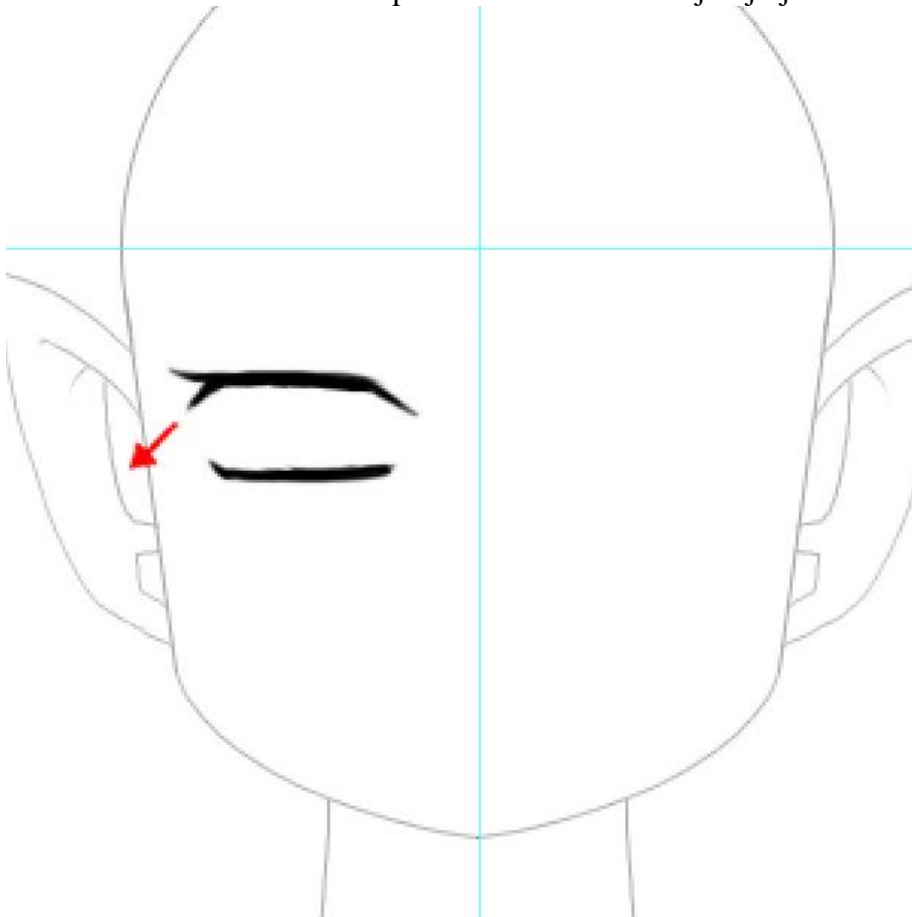
### Stap 15

Teken nu een zachte lijn van links naar rechts boven de vorige lijn. Begin met een fijne lijn en eindig met een fijne lijn.



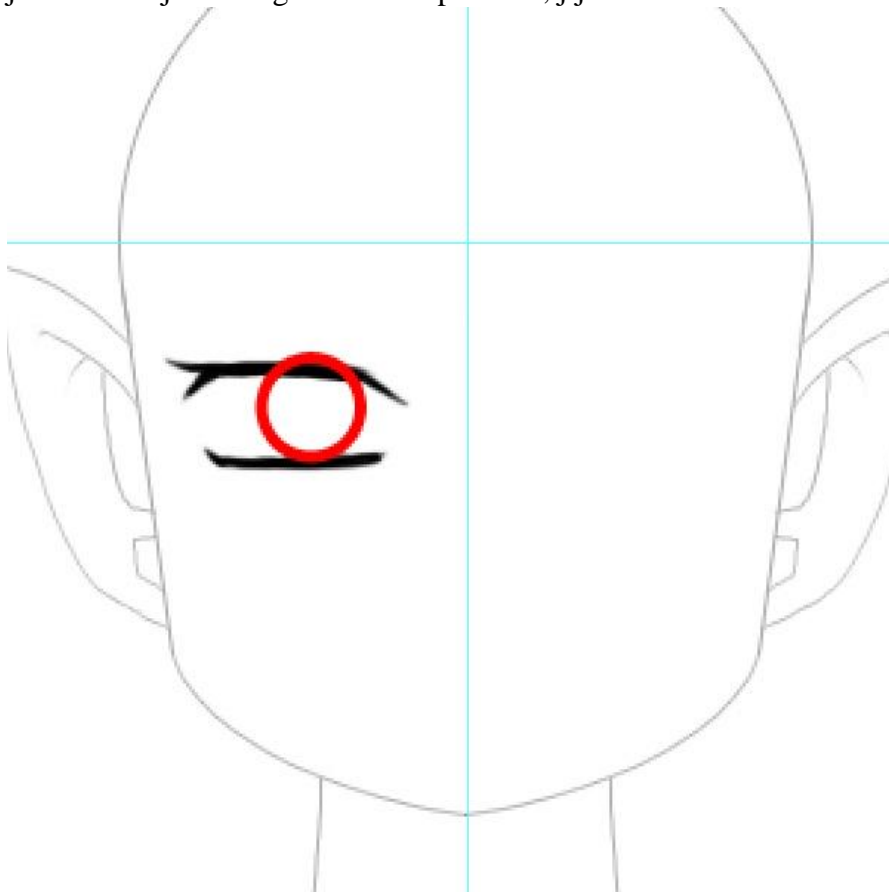
### Stap 16

Het bovenste deel van de wimper afwerken met een fijn lijntje.



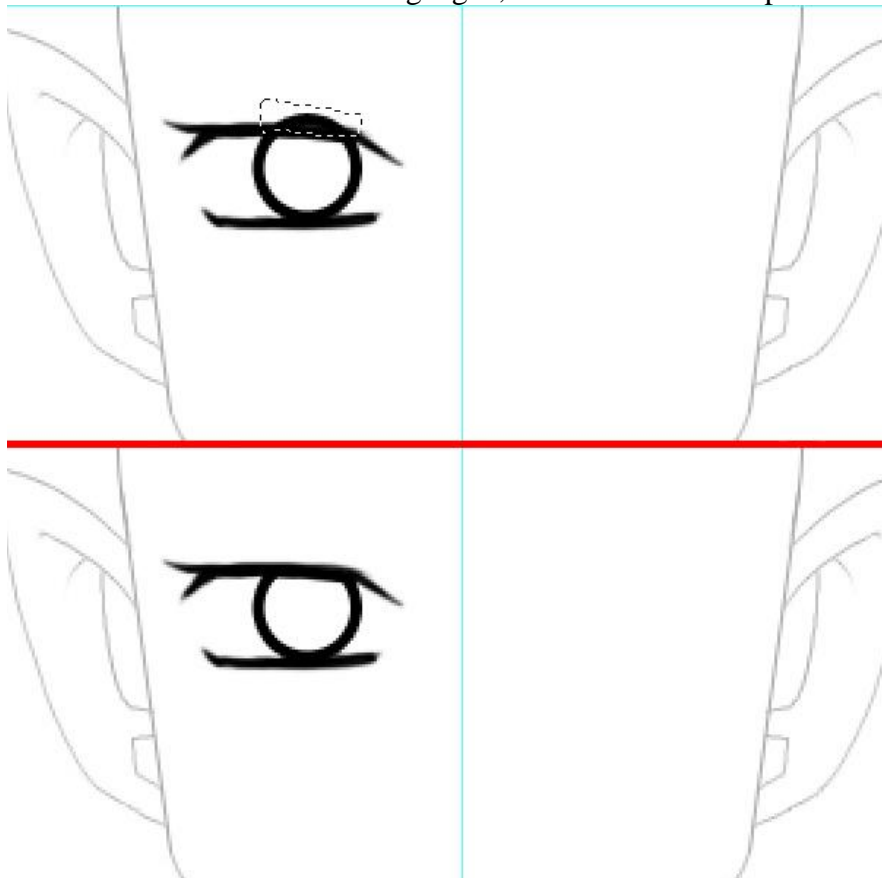
### Stap 17

De Iris tekenen, cirkelselectie, omlijnen met 4px. Hieronder werd de cirkel in rood getekend zodat je ziet waar je die ongeveer moet plaatsen, jij maakt die zwart.



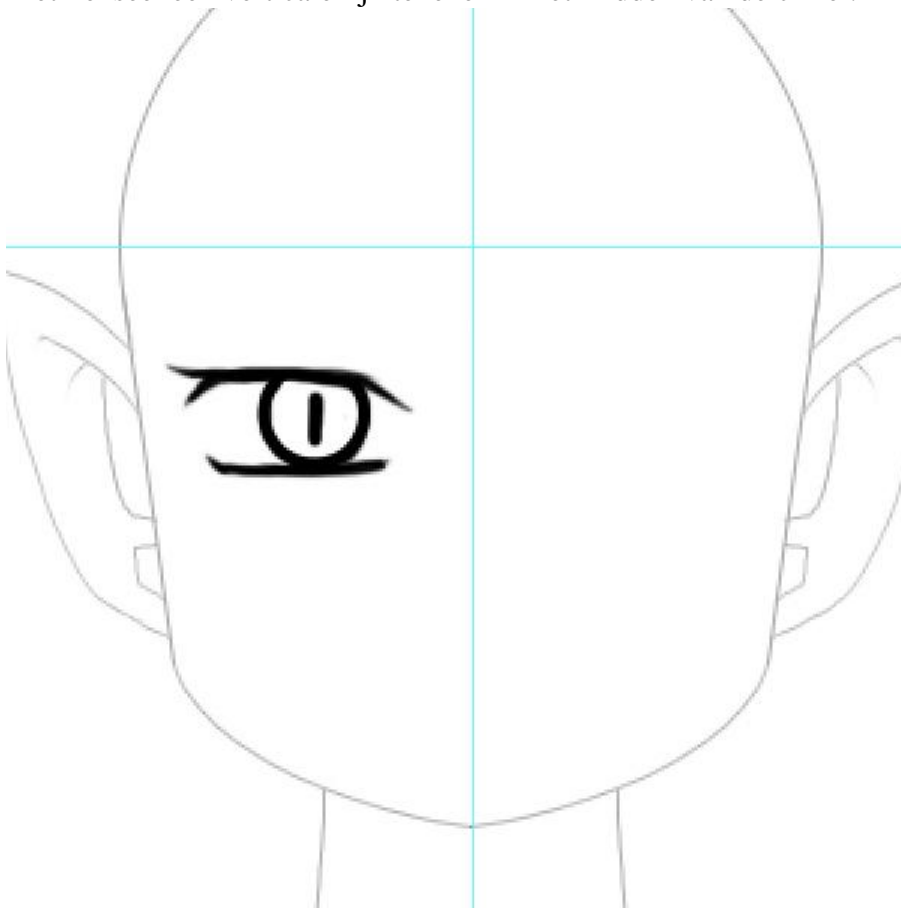
### Stap 18

Bovenste deel van de cirkel wegvegen, dat deel dat de wimper overlapt.



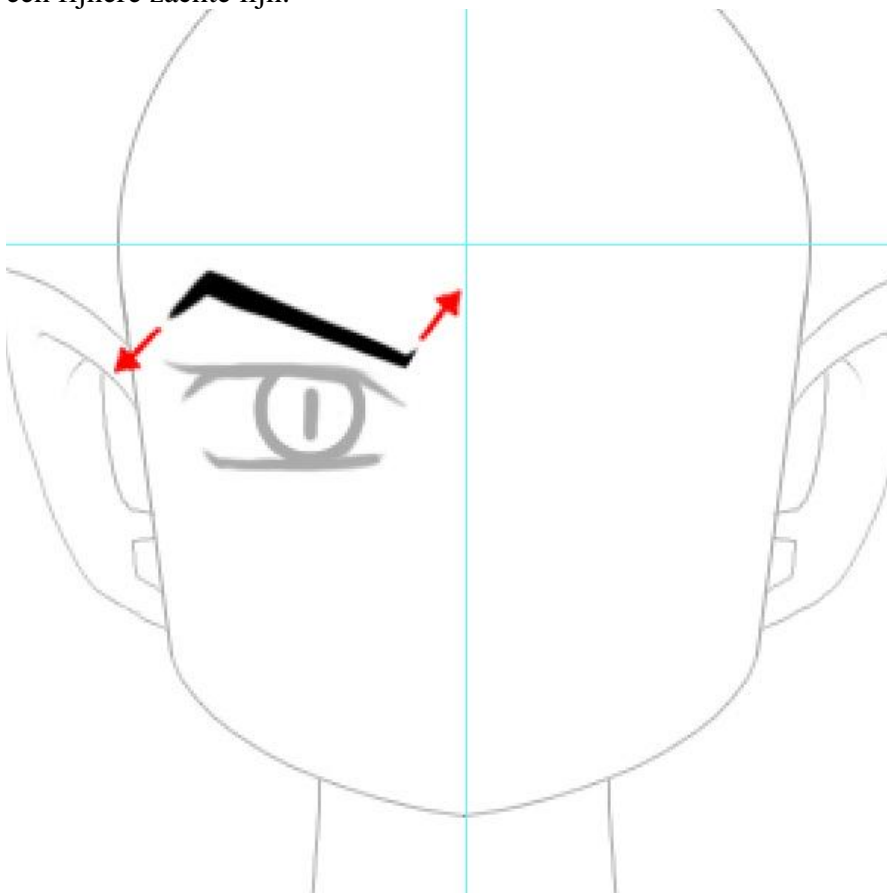
### Stap 19

Met Penseel een verticale lijn tekenen in het midden van de cirkel.



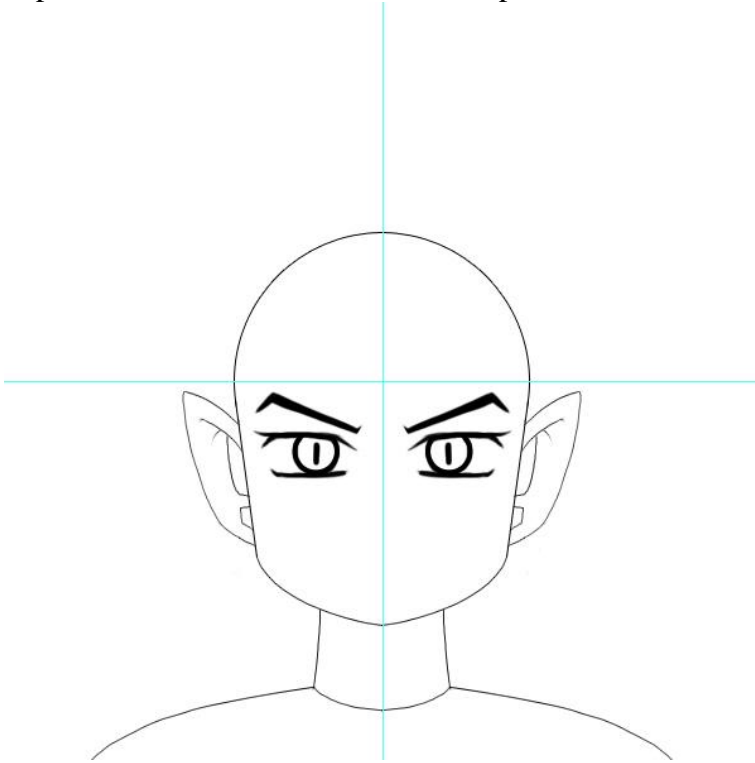
### Stap 20

Teken de wenkbrauw, om het even waar je begint. Het belangrijkste is dat je begint en eindigt met een fijnere zachte lijn.



### Stap 21

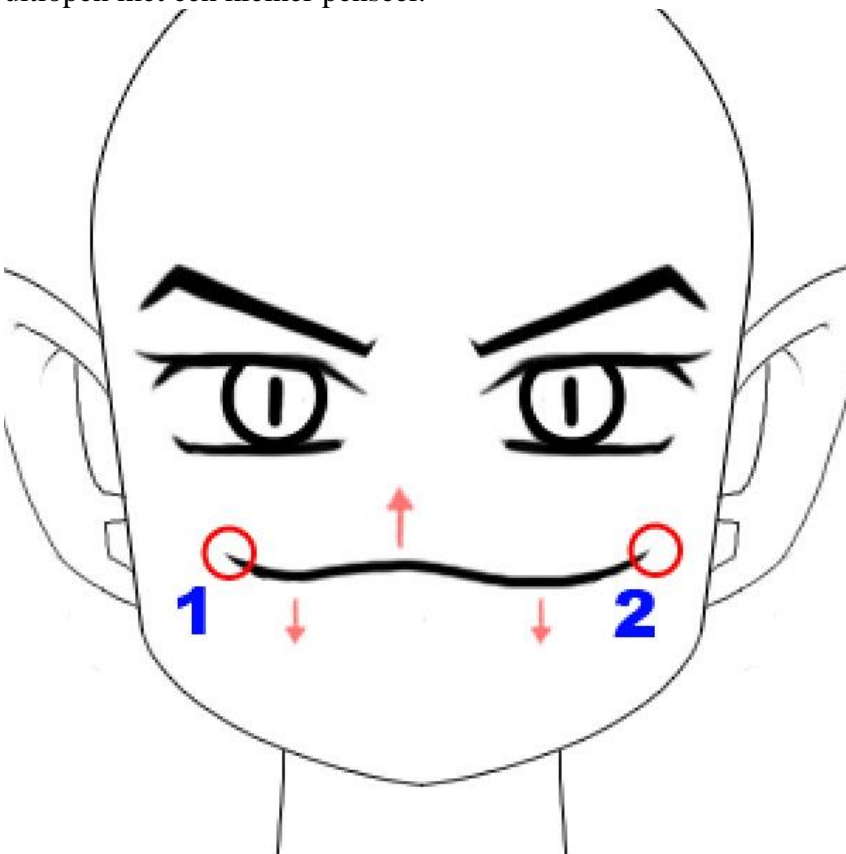
Alle lagen met een onderdeel van het oog samenvoegen tot één enkele laag. De bekomen laag dupliceren, horizontaal omdraaien, verplaatsen naar rechts.



### Stap 22

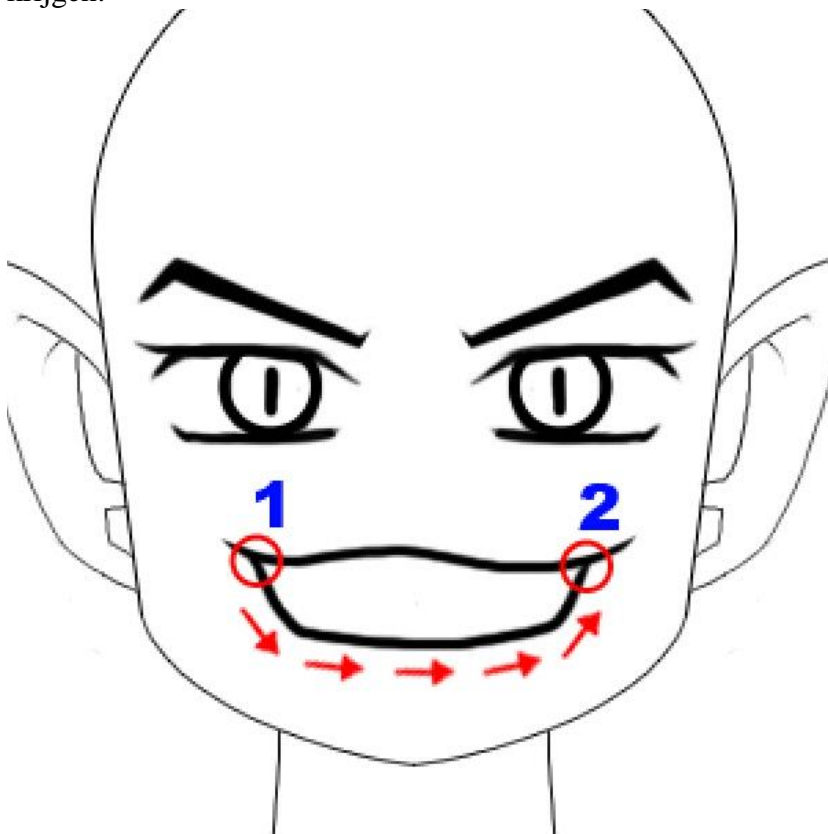
Alles wat we tot hiertoe getekend hebben is perfect symmetrisch. Dit is mooi als je een robot zou tekenen. Wij zullen die symmetrie echter doorbreken.

We tekenen de mond, gebruik weer het Penseel, diameter = 4px. Hulplijnen onzichtbaar maken (Ctrl + ;). Teken een golvende lijn, in het midden naar boven laten golven, de eindpunten laten uitlopen met een kleiner penseel.



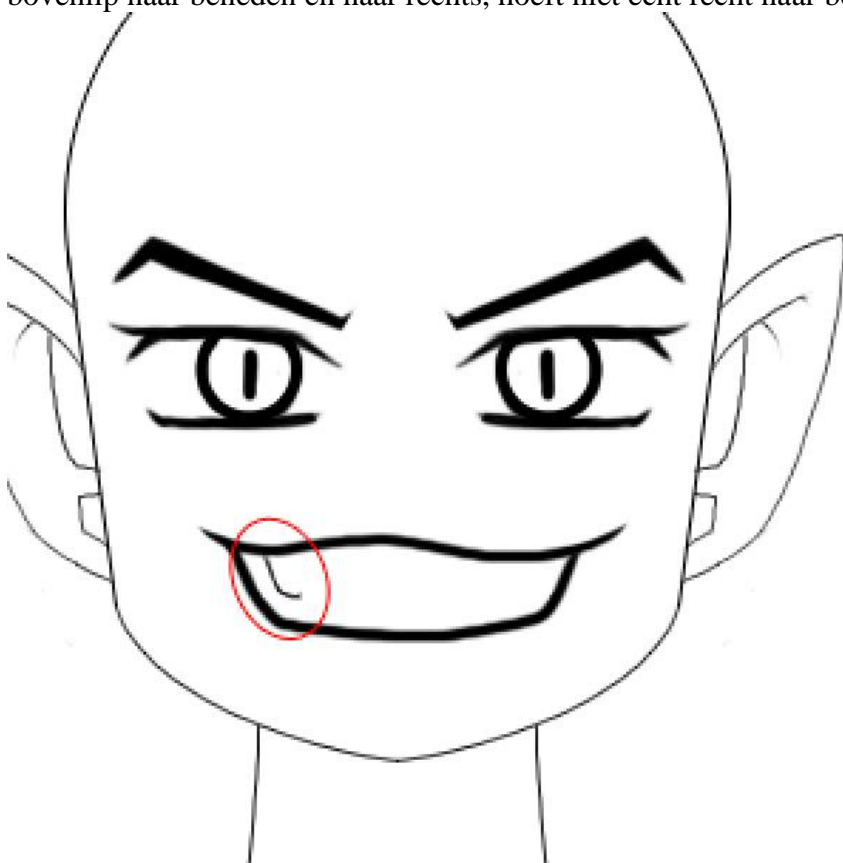
### Stap 23

Deel onderaan tekenen onder de bovenlip van links naar rechts, probeer er een glimlacht in te krijgen.



### Stap 24

Penseelgrootte op 1 px, probeer nu de tanden te tekenen. Begin met een soort letter *L* van aan de bovenlip naar beneden en naar rechts, hoeft niet echt recht naar beneden te zijn.



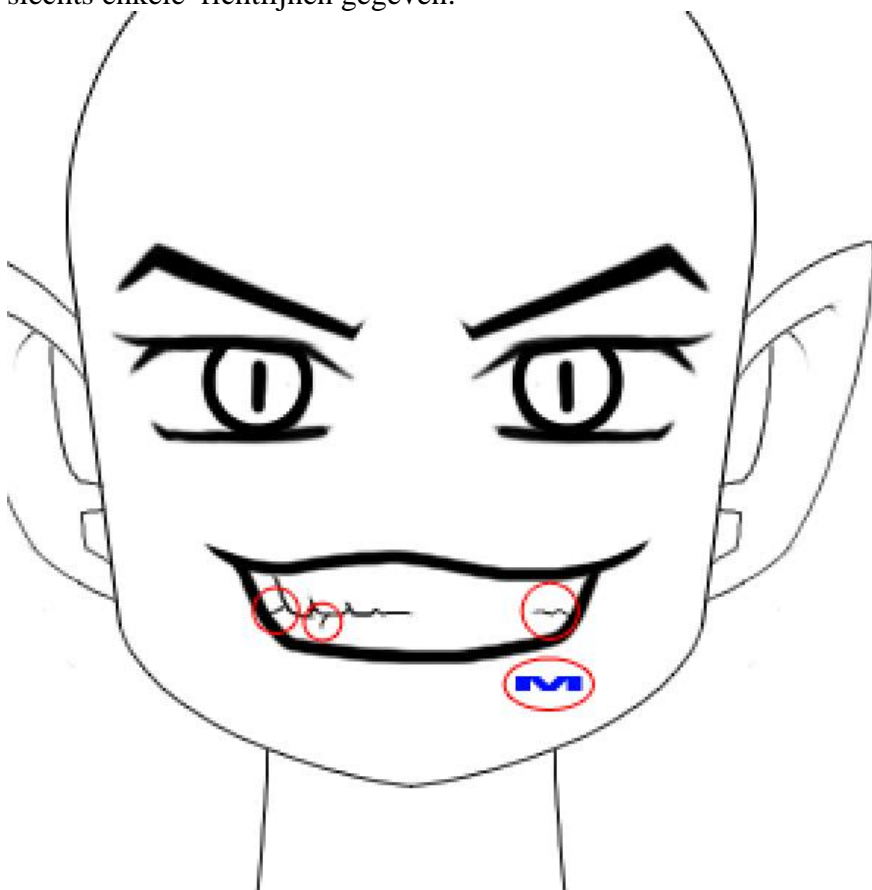
Stap 25

Teken zo verder, enkele kleinere L letters.



Stap 26

Nog twee lijntjes eronder om de linkerkant te vervolledigen. Dan aan de rechterkant begin je met een soort letter M. Het hoeft niet allemaal perfect zoals hieronder getekend te worden, er worden slechts enkele richtlijnen gegeven.



### Stap 27

Om de glimlacht te vervolledigen teken je op de lip ook nog enkele lijntjes, voeg aan de figuur op die manier wat expressie toe, teken iets zoals >> of geroteerde L letters. De eerste wat groter maken dan de tweede erboven. Dan nog een kleine lijn onder aan de lip in het midden van de kin.



### Stap 28

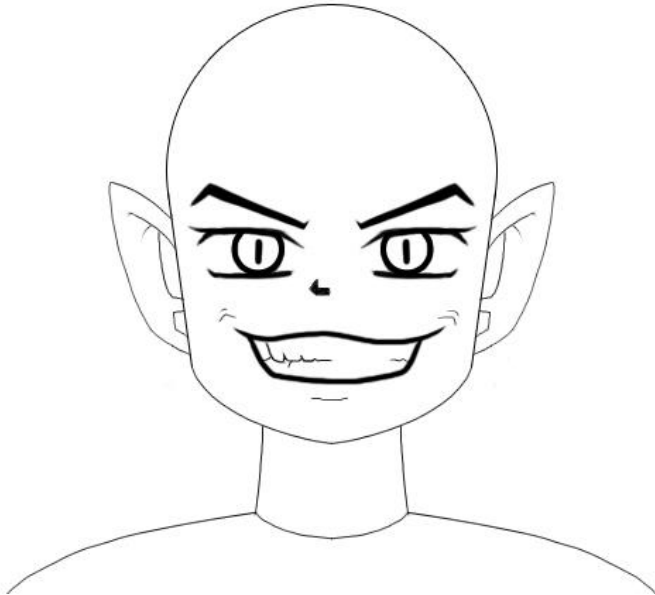
Nu de neus, weer een soort letter L.

- Teken een letter L - deze keer een rechte letter.
- Een horizontaal lijntje eronder.
- Dan een < vorm ernaast
- En tenslotte een klein verticaal streepje.



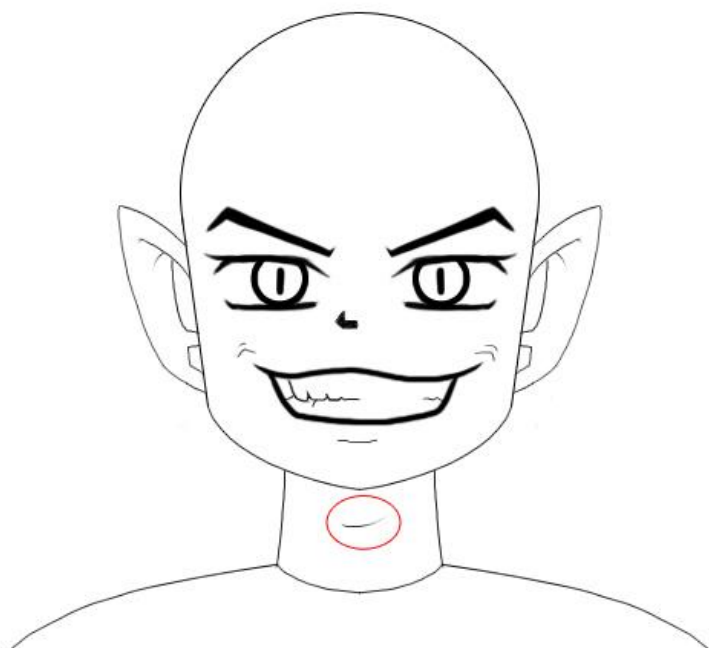
Stap 29

Schilder alles binnen de neus zwart, zie voorbeeld hieronder.



Stap 30

Een gebogen lijntje tekenen in het midden van de nek.





### Stap 31

We voegen enkele piercings toe. Teken drie cirkels van groot naar klein, rechts boven de wenkbrauw, mooi op een lijntje en ongeveer op gelijke afstand van mekaar.



### Stap 32

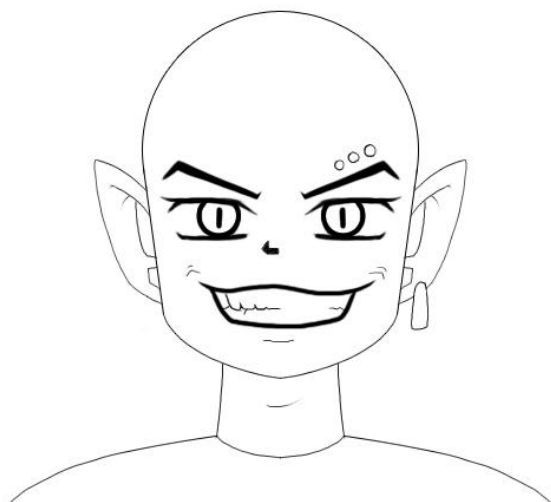
Dan een mooie ooring aan het rechter oor. Een soort afgeronde rechthoek vorm, kan je gebruiken maar dan de vorm achteraf nog wat aanpassen om de symmetrie te vermijden.



### Stap 33

De lijn van het oor wat wegvegen daar waar de oorbel ervoor komt.

Voeg nu alle lijnen met delen van het gezicht samen tot één enkele laag, zo wordt het makkelijker om in volgende stap het haar te tekenen.



### Stap 34

Haar... zoveel manieren om voor een animatie figuur haar te tekenen, we houden het echter eenvoudig. Je kan natuurlijk een eigen haarstijl toevoegen.

Hieronder enkele aanwijzingen:

- Ieder deeltje van het haar bestaat uit twee lijntjes.
- Een soort driehoekje maar met gebogen lijnen.
- Daar waar de ene haarlok eindigt begint de volgende, twee samengevoegde driehoeken.

We beginnen met een nieuwe laag, teken de eerste 'gebogen driehoek' vanuit het midden van het linker oor.



### Stap 35

Daar waar we eindigen gaan we verder met een soort 'gebogen driehoekvorm', teken die iets groter dan de vorige.



### Stap 36

Zo teken je verder, daar waar je de ene lijn eindigt begint de volgende tot je aan de nek komt.



### Stap 37

Maak nu de andere kant, begin onder de oorbel of je kan ook vorige dupliceren, horizontaal omdraaien, verplaatsen, delen die teveel zijn wegvegen... maar dan heb je weer een symmetrische haarstijl bekomen!



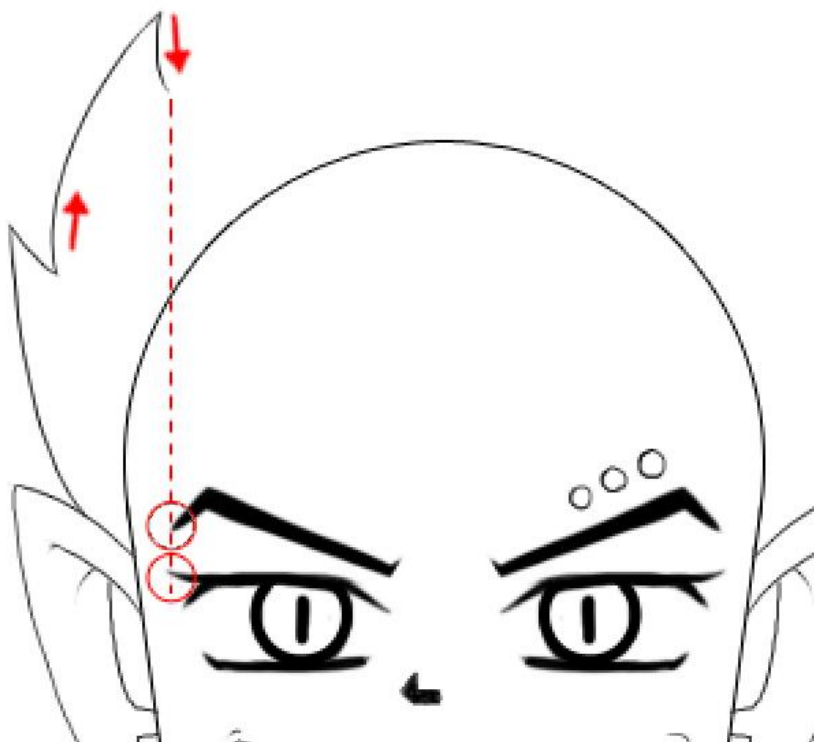
### Stap 38

Ook bovenaan het haar toevoegen gebeurt op dezelfde manier. Begin te tekenen vanuit het midden van het linker oor naar boven toe.



### Stap 39

Het volgende deel eindigt ongeveer boven de wenkbrauw, moest je daar een verticale lijn trekken dan zie je dat die ongeveer op de wenkbrauw valt.



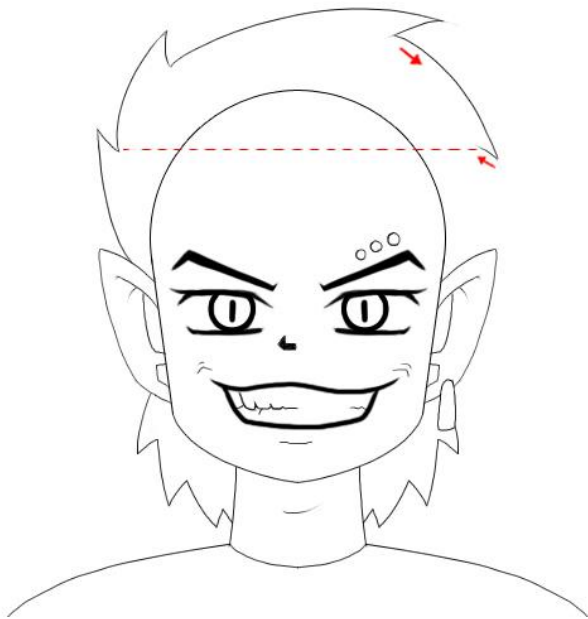
### Stap 40

Het midden van het haar eindigt ongeveer rechts van het gezicht of daar waar het rechteroor begint.



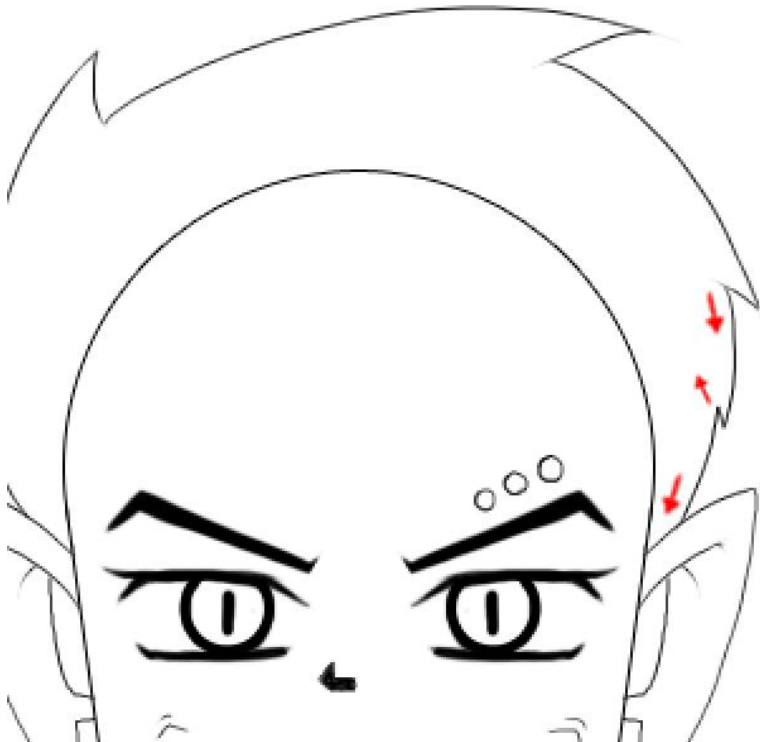
Stap 41

Het volgende deel eindigt boven het rechteroor.



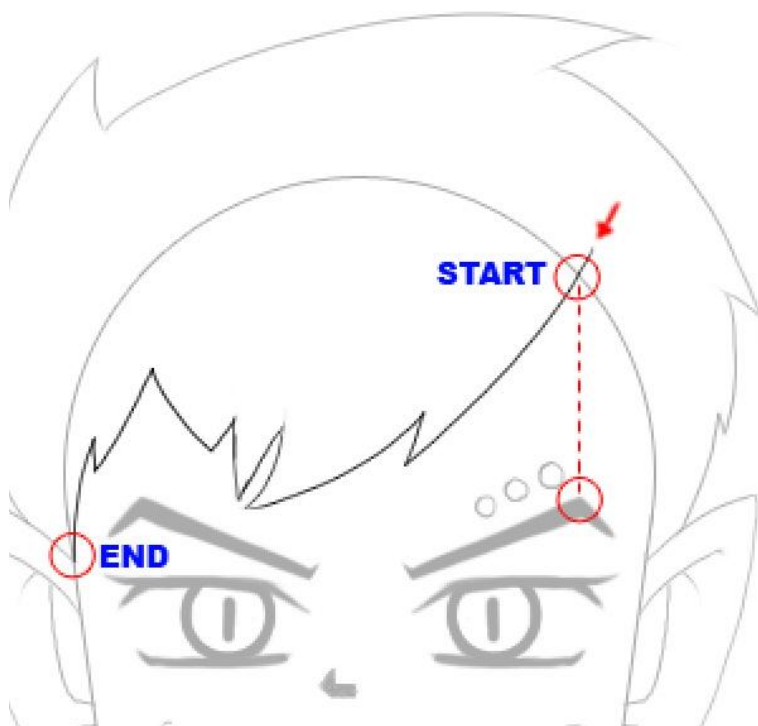
Stap 42

Het laatste stuk beëindig je in het midden bovenaan het rechteroor.



#### Stap 43

Ook het haar dat op het voorhoofd valt bouw je zo op. Je hebt nu al een idee hoe alles in zijn werk gaat.



#### Stap 44

Voor de laatste Stap worden enkele lijnen weggeveegd die niet echt meer nodig zijn, het haar valt dan mooi op het voorhoofd.



Stap 45

Proficiat, je animatie figuur is getekend!

Wat je nu nog kan doen is de figuur inkleuren.

