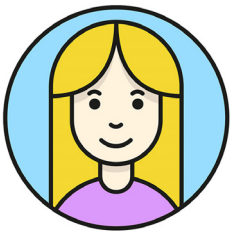


CREËER JE EIGEN AVATARS MET ADOBE ILLUSTRATOR

Een personage tekenen is altijd leuk. Het wordt nog leuker als die persoon ook echt bestaat! Cartoonfiguren gebruiken we wanneer we de balans willen behouden tussen herkenbaarheid en anonimiteit. Een avatar heeft duidelijk herkenbare eigenschappen van de persoon in kwestie, en tegelijk is het abstract genoeg om op veel mensen toepasbaar te zijn.

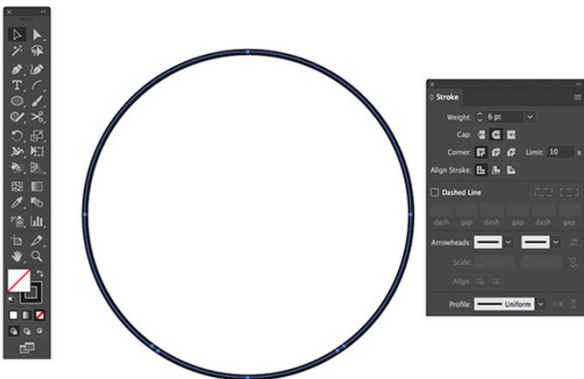
In deze oefening gebruiken we de vectorgereedschappen om een eenvoudige avatar te maken bestaande uit kleurvlakken en lijnen. We bouwen het personage min of meer modulair op, zodat je deze ene kan gebruiken om meerdere personages mee op te bouwen.

STAP 1



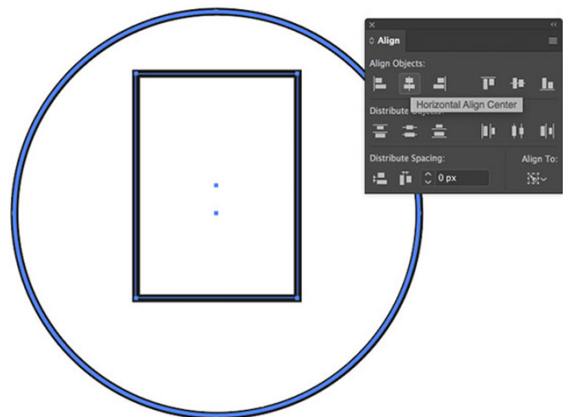
Het personage dat we gaan ontwerpen in deze oefening is volledig vereenvoudigd in enkele basisvormen, zodat we een generiek gezicht kunnen bouwen dat we nadien kunnen gebruiken om te personaliseren. Bepaalde eigenschappen onderscheiden ons van anderen en deze gaan we verwerken in deze avatar.

STAP 2



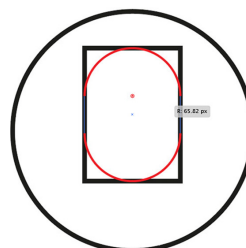
Alle avatars zullen omsloten worden door een cirkel. Teken een ovaal en let erop dat de Shift-knop ingedrukt blijft. Je tekent zo een perfect ronde cirkel. Vervolgens verwijder je de invulkleur en maak je de lijndikte dikker tot 6pt-. Laat het uiteinde van de lijnen eindigen op een afronding.

STAP 3

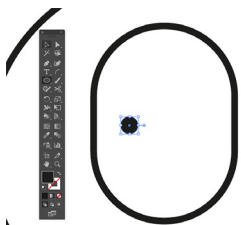


Teken een rechthoek binnen in de cirkel. Selecteer beide objecten. Kijk in het paneel Uitlijnen naar de optie 'Uitlijnen op'. Op deze manier duiden we de cirkel aan als Hoofdobject. Kies nu de juiste opties om de cirkel en de rechthoek zowel horizontaal als verticaal met elkaar uit te lijnen.

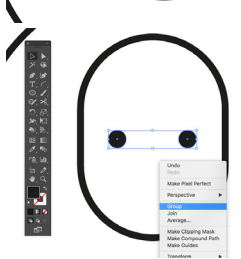
STAP 4



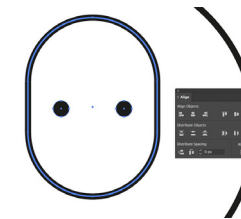
Gebruik het gereedschap Direct Selecteren (witte pijl). Klik en sleep het hoekelement om afgeronde hoeken te maken.



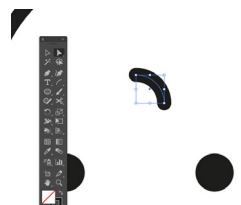
STAP 5
Gebruik opnieuw het Ovaal-gereedschap en teken een kleine cirkel op de plaats van het oog. Zet de vulkleur op zwart en geen lijn.



STAP 6
Houdt ALT + Shift ingedrukt terwijl je de cirkel verslept om een kopie te maken. Plaats deze kopie op de andere helft van het gezicht. Selecteer vervolgens beide ogen en groepeer ze.



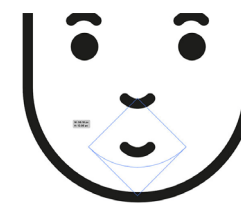
STAP 7
Shift + klik op de lijn van het gezicht om het aan de selectie toe te voegen. Kijk in het paneel Uitleijnen hoe je de ogen zowel horizontaal als verticaal uitlijnt ten opzichte van de gezichts-omtrek.



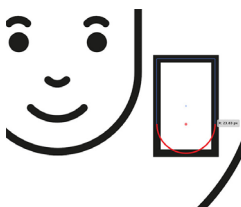
STAP 8
Teken in de werkruimte een cirkel. Met het Direct Selecteren-gereedschap. Verwijder een of twee ankerpunten zodat je slechts 1/4 overhoudt. Geef ook deze lijn afgeronde uiteinden.



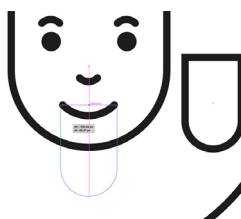
STAP 9
Roteer het pad 45 graden en verplaats ze als een wenkbrauw boven het oog.



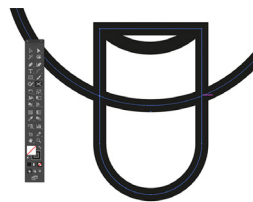
STAP 10
Maak kopieën van de cirkelkwadrant en gebruik deze als wenkbrauw, maak iets groter voor de mond en iets kleiner voor de neus.



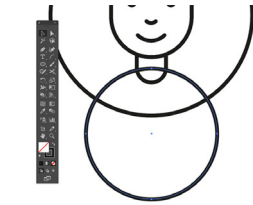
STAP 11
Teken een kleinere rechthoek en selecteer de twee onderste ankerpunten met het Directe selectiegereedschap, rond de hoeken af met de hokelementen.



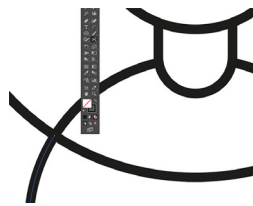
STAP 12
Plaats deze rechthoek op de plaats van de hals. Wanneer je Slimme Hulplijnen geactiveerd hebt onder het menu Weergave > Rasters en Hulplijnen, zullen de tooltips je helpen het object te centraliseren.



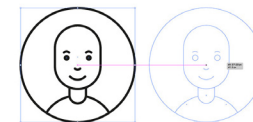
STAP 13
Verwijder de overlapping tussen beide vormen: Selecteer de rechthoek van de nek en activeer vervolgens de Schaar. Klik met de Schaar op de 2 punten waar beide paden elkaar snijden en delete het overbodige deel.



STAP 14
Teken een grote cirkel voor de schouders. De cirkel zal ver buiten de cirkelkader van de avatar komen om de gewenste cirkelgrootte te kunnen bekomen. Het deel dat erbuiten valt snijden we weer weg met de Schaar.



STAP 15
Knip het cirkelpad op de plekken waar de cirkel buiten de cirkelkader valt, of waar het overlapt met een andere vorm (hals).

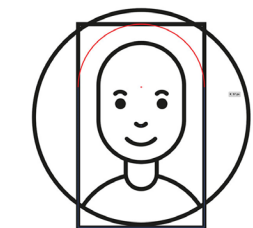


STAP 16
We hebben nu ons generieke basis-model voor een avatar gemaakt. Selecteer alle onderdelen en kopieer om later opnieuw als basis voor een nieuwe avatar te kunnen gebruiken.

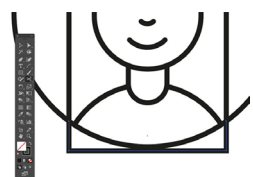
nieuwe avatar te kunnen gebruiken.

PERSONALISEER JE AVATAR

We gaan nu onze avatar personaliseren, te beginnen met het kapsel. Hieronder zullen 2 verschillende kapsels uitgelegd staan. Past dit niet bij de looks van je eigen avatar, maak dan je eigen interpretatie: een paardestaart, een hoed, kort geschoren, ...
Heb je je eigen avatar gemaakt, doe dan eens gek en maak een elf, een monster, kabouter, heks, ...

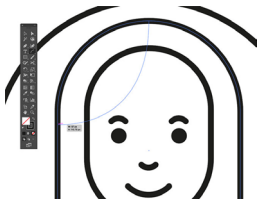


STAP 17
Voor deze versie tekenen we een rechthoek, centraal uitgelijnd met het personage. Rond de bovenste hoeken af.

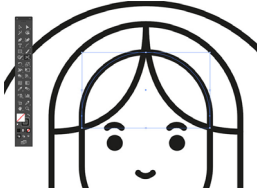


STAP 18
Gebruik de Schaar om het pad van de rechthoek bij te werken voorbij de cirkelkader.

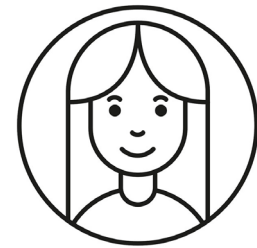
STAP 19
Om een scheidingslijn in het haar te maken, gebruiken we het Booggereedschap en tekenen een pad vanaf het bovenste middel-



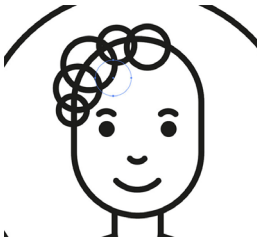
punt tot aan het verticale gedeelte van het pad. Klik op de F-toets om de boog om te draaien voor de andere kant. Gebruik de sneltoetsen om de radius van de boog aan te passen



STAP 20
Gebruik de Schaar om de ongewenste overlappings te verwijderen zodat het haar voor het gezicht lijkt te hangen.



STAP 21
Deze eenvoudige lijntekening bestaat uit eenvoudige vormen en paden, maar het resultaat is een schattig, vriendelijk personage met een stijlvol voorkomen.



STAP 22
Maak een kopie van de generieke avatar om er een nieuw personage mee te maken. Deze keer tekenen we veel cirkels om een kort, krullend kapsel te maken.



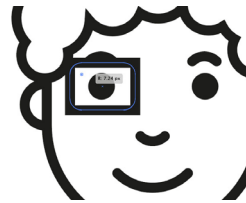
STAP 23
Selecteer alle cirkels en klik op de optie Samenvoegen in de pathfinder om alle cirkels in één object om te zetten.



STAP 24
Snij de overlappende delen bij. Je personage ziet er meteen heel anders uit!



STAP 25
Deze avatar heeft geen haar dat de oren bedekt, dus teken een cirkel en verwijder 1 ankerpunt om een halve cirkel te bekomen. Plaats dit oor aan elke zijkant van het hoofd.

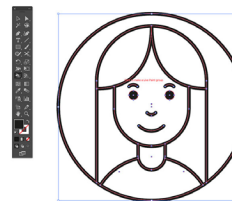


STAP 26
Avatars kunnen nog verder gepersonaliseerd worden met accessoires zoals een bril. Teken een kleine rechthoek en rond de hoeken lichtjes af dmv het directe selectiegereedschap.

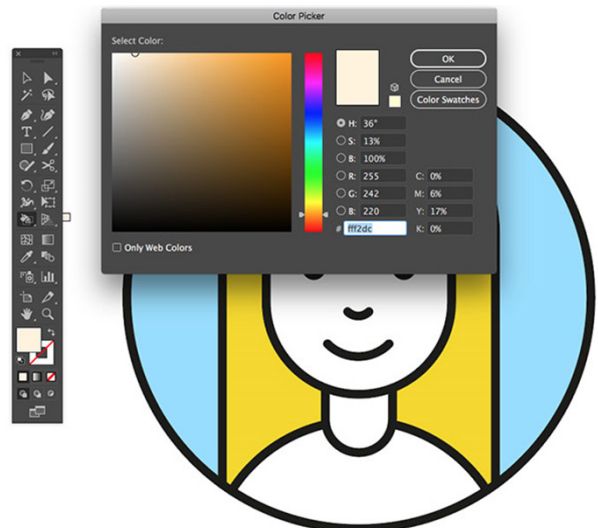


STAP 27
En voila, weer een avatar met een eigen karakter.

VOEG KLEUR TOE



STAP 28
De eenvoudigste manier om kleur toe te voegen is met het Emmertje voor Actieve Verf (kijk in de lijst die onder de 3 puntjes ... verstopt zit in je gereedschapspaneel). Selecteer alle paden en vormen, klik vervolgens met het Emmertje om er een Actieve Verf-groep van te maken.



STAP 29
Deselecteer alles en stel een vulkleur in. Klik op de vormen in je kunstwerk om de kleur toe te kennen met het Emmertje Actieve Verf.



STAP 30

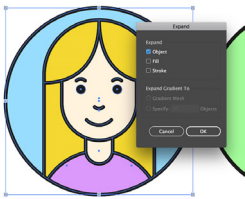
Ondanks de vele open paden, zorgt het Emmertie Actieve Verf ervoor dat we deze vormen toch kunnen inkleuren alsof het gesloten paden waren.



STAP 31

Huidskleur en haarkleur aanpassen naar je eigen kenmerken maakt de figuren nog herkenbaarder.

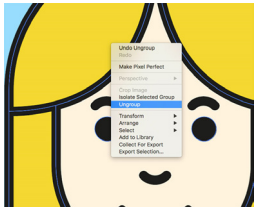
LEVENDIGE SCHADUW



STAP 32

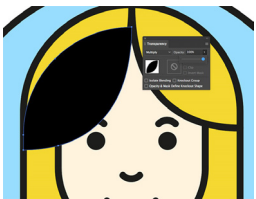
Een extra detail dat je avatar meer tot leven brengt is een eenvoudige schaduw.

Ga naar Object > Uitbreiden om de Actieve Verf vulkleuren permanent toe te passen. Selecteer in het pop-upvenster enkel de optie Object.



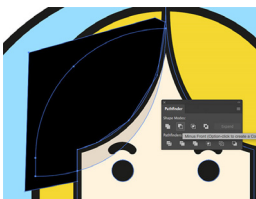
STAP 33

Klik herhaaldelijk met de rechtermuisknop en kies in het menu 'De-grouperen', totdat je creatie volledig uit aparte stukken bestaat.



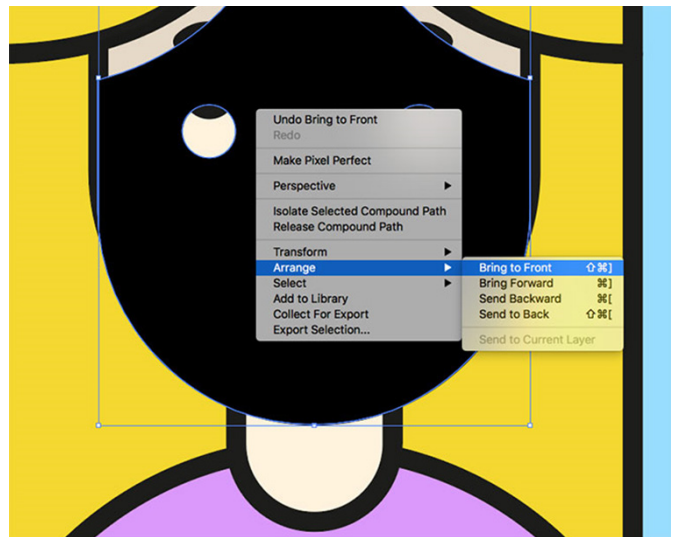
STAP 34

Selecteer één van de haarvormen en klik ctrl + C om te kopiëren, gevolgd door ctrl + V om te plakken. Pas de vulkleur aan naar Zwart met 10% transparantie. Schuif het object naar beneden zodat het een stukje van het gezicht bedekt.



STAP 35

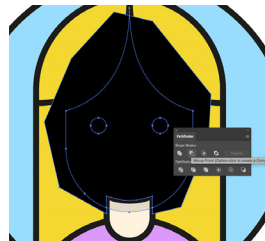
Gebruik het Pengereedschap om grofweg rond de ongewenste gebieden van deze zwarte gekopieerde vorm te tekenen. Deze ruwe vorm gebruiken we als tijdelijk hulpmiddel samen met de Pathfinder. Selecteer beide vormen en klik de optie 'Min Voorste' aan.



STAP 36

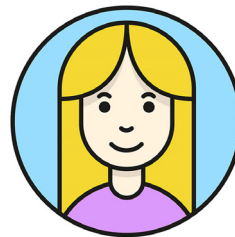
Herhaal de stappen door het gezicht te kopiëren om een kleine schaduw op de hals te maken.

Gebruik het menu Object > Ordenen > Naar voren



STAP 37

Teken weer grofweg met de Pen ond het gebied dat je wil verwijderen. Selecteer beide objecten en klik op het Pathfinderpaneel de optie Min Voor aan.



STAP 38

Het uiteindelijke resultaat is een leuk personage dat je perfect kan gebruiken als een online avatar afbeelding. De eenvoudige vormgeving geeft het figuur een stijlvolle uitstraling en bewijst tegelijkertijd zijn nut wanneer het op klein formaat getoond wordt. Je kan nu allerlei variaties maken door

haarstijl, accessoires, kleuren te veranderen en zo een grote collectie opbouwen van eigen personages die door hun vormgeving allemaal bij elkaar horen.