



FABER-CASTELL
since 1761



ANIME ART

Grundlagen • Basics • Bases • Nozioni di base • Fundamentos • Основни стъпки

Creative
studio



Tradition, Fortschrittlichkeit, Qualität

Bereits 1761 gegründet, befindet sich FABER-CASTELL in 8. Generation nach wie vor in gleicher Familienhand. Aus einem kleinen Handwerksbetrieb hat sich eine internationale Unternehmensgruppe entwickelt, die heute in 14 Fertigungsstätten und 23 Vertriebsgesellschaften rund um den Globus ca. 7000 Mitarbeiter beschäftigt. Tradition, Fortschrittlichkeit, Kompetenz und das permanente Streben nach höchster Produktqualität kennzeichnen die Unternehmenskultur und die Unternehmenspolitik. Und bei allem was wir tun, nimmt die Schonung unserer Umwelt einen besonderen Stellenwert ein.

Tradition, progressive outlook, quality

Founded in 1761, FABER-CASTELL is still run by the same family, now in the 8th generation. In that time it has developed from a small workshop to an international corporation which now employs 7000 people in 14 factories and 23 sales organizations round the world. Tradition coupled with progressive attitudes, expertise,

and constant striving for the highest product quality are what characterize the corporate structure and policies. And in everything FABER-CASTELL does, caring for the environment plays an important part.

Tradition, innovation, qualité

Fondée en 1761, FABER-CASTELL est toujours dirigée par la même famille, aujourd'hui la 8ème génération. Le petit atelier est devenu une multinationale employant 7000 personnes dans le monde. La tradition alliée au savoir faire, à la créativité et à la recherche constante de la qualité, caractérisent la philosophie de l'entreprise. Et toujours en prenant en compte le respect de l'environnement.

Tradición, innovación y calidad

Fundada en 1761, FABER-CASTELL está todavía dirigida por la misma familia, ahora en la octava generación. Desde entonces ha evolucionado considerablemente, pasando de ser un pequeño taller a convertirse en una multinacional que actualmente tiene en plantilla a 7000 personas en todo el mundo repartidas en 14 fábricas y centros de producción y 23 compañías de ventas. La estructura y la política corporativas se caracterizan por combinar a la perfección tradición, innovación, un saber hacer desarrollado a lo largo del tiempo y un esfuerzo constante por conseguir la más alta calidad de los productos. Por supuesto, sin olvidar que la protección del medio ambiente

desempeña un papel fundamental en la filosofía corporativa de FABER-CASTELL.

Tradizione, progresso e qualità

Fondata nel 1761, FABER-CASTELL è tutt'oggi guidata dalla stessa famiglia giunta alla sua ottava generazione. Nata in un piccolo laboratorio, in questi anni si è sviluppata divenendo un marchio internazionale che oggi occupa 7000 persone in 14 stabilimenti produttivi e 23 affiliate internazionali in tutto il mondo. Ciò che caratterizza il marchio è il connubio tra tradizione e progresso, l'esperienza e la costante ricerca della migliore qualità in ogni prodotto. Per FABER-CASTELL "qualità" è sinonimo di praticità e facilità d'uso, affidabilità e soprattutto utilizzo di materiali nel pieno rispetto dell'ambiente.

Традиция, прогрес и качество

Основан през 1761г., „Фабер-Кастел“ все още се управлява от една и съща фамилия вече 8-мо поколение.

През това време компанията се е развила от местна работилница до международна корпорация с персонал от 7000 души в 14 фабрики и 23 продажбени организации навсякъде по света. Традицията се комбинира с прогресивен подход, професионализъм и непрестанен стремеж към продукти с най-високо качество.

PITT artist pen S

PITT artist pen brush



Inhalt	Contents	Contents	Contenido	Съдържание
2 Einführung	2 Introduction	2 Introduction au Manga	2 Introducción al Manga	2 Увод
4 Grundformen	4 Basic shapes	4 Figures de base	4 Formas básicas	4 Основни форми
7 Zeichnen des Kopfes	7 Drawing the head	7 Dessiner la tête	7 Dibujar la cabeza	7 Рисуване на глава
9 Zeichnen des Kopfes, 3/4-Ansicht	9 Drawing the head, 3/4 view	9 Dessiner la tête vue de 3/4	9 Dibujar la cabeza, visión de 3/4	9 Рисуване на глава в изглед ³ / ₄
11 Verschiedene Kopfformen	11 Variety of head shapes	11 Différentes formes de tête	11 Variedad de formas de la cabeza	11 Вариации на формите на глава
13 Emotionen schaffen	13 Creating emotions	13 Créer les émotions	13 Crear emociones	13 Създаване на емоции
15 Zeichnen des Körpers	15 Drawing the body	15 Dessiner le corps	15 Dibujar el cuerpo	15 Рисуване на тяло
18 Hände zeichnen	18 Drawing hands	18 Le dessin des mains	18 Dibujar manos	18 Рисуване на ръце
19 Hals und Kopf / Der Arm	19 The neck and head / The arm	19 Le cou et la tête	19 El cuello y la cabeza	19 Вратът и главата/ ръката
20 Beine und Füße	20 Legs and feet	20 Jambes et pieds	20 Piernas y pies	20 Крака и стъпала
21 Körper in Bewegung	21 Bodies in motion	21 Le corps en mouvement	21 Cuerpos en movimiento	21 Телата в движение
24 Kleidung	24 Clothing	24 Vêtements	24 Prendas de vestir	24 Облеклото
26 Licht und Schatten	26 Light and shadow	26 Lumière et ombres	26 Luces y sombras	26 Светлина и сянка

EINFÜHRUNG

Mangas entstanden im alten Japan und erfreuen sich noch heute ungeheurer Popularität. In einem Manga werden Fantasie und ernsthafte Themen in einem Comicbuch-Format dargestellt. Der Begriff ‚Manga‘ setzt sich zusammen aus ‚man‘ (drollig) und ‚ga‘ (Zeichnungen) und kann somit als drollige Zeichnungen oder Bilder übersetzt werden.

Dieses Zeichenset von Faber-Castell bietet dir alles, was du brauchst, um in die Welt der Mangas einzutauchen. Dabei wirst du in die folgenden 5 Grundschritte eingeführt:

- sich die Charaktere vorstellen
- die Charaktere in Aktion zeichnen
- Hintergründe und Schauplätze zeichnen
- Szenarien und Sequenzen schreiben
- Layout der Handlung festlegen

Jeder Manga-Künstler entwickelt seinen eigenen Stil. Dieses Buch gibt dir als Anfänger einen Einblick in die Grundelemente als Richtlinie und folgt keinen starren Regeln, die man befolgen muss. Wir wollen dich ermutigen, einfach loszulegen und deinen eigenen, persönlichen Manga-Stil zu kreieren.

SICH CHARAKTERE VORSTELLEN

Zu den Standard-Charakteren in Mangas gehören: männlicher und weiblicher Held, Krieger, Rebell, böse Königin, großer Bösewicht, Maskottchen, niedliches Kind, mutwilliges Kind,

Rowdy, böser Geist, humanoider Roboter und viele andere. Zur Schaffung deiner eigenen Charaktere solltest du ihre Eigenschaften so genau wie möglich beschreiben. Du solltest berücksichtigen, dass kleine Details oft dabei helfen, die Figur wirklicher und glaubhafter erscheinen zu lassen. Stell dir vor, wie du Gesichtsausdrücke, Frisur, Körperbau und Kleidung zur Kennzeichnung einsetzen kannst. Fangen wir also an...

INTRODUCTION

Manga, which started in ancient Japan, continues to be tremendously popular today and is used to depict fantasy as well as serious subjects in a comic book format. The word “manga” comes from “man” (whimsical) and “ga” (drawings) and thus can be translated as whimsical drawings or pictures.

This Faber-Castell drawing kit gives you everything you need to get started

with Manga and will introduce you to these 5 basic steps:

- imagine the characters
- draw the characters in action
- draw backgrounds and settings
- write scenarios and sequences
- lay out the story-line

Each Manga artist develops his and her own style. This book introduces the basic elements more as guidelines to get you started rather than absolute rules that must be followed. We encourage you to take it from here to create your unique Manga style.

IMAGINE THE CHARACTER

Some of the standard Manga characters are: male and female hero, warrior, rebel, evil queen, big bad guy, mascot, cute kid, bratty kid, goon, fiend, humanoid robot and many more. To create your own characters, describe their attributes as much as you can, remembering that small details often help to make the character more real and believable. Imagine how you can use facial expression, hair style, body type and clothing to identify them. Let's get started...



INTRODUCTION AU MANGA

Les mangas sont apparus dans le Japon ancien et jouissent encore aujourd'hui d'une énorme popularité. Dans un manga, l'imaginaire et les sujets sérieux sont représentés dans un format d'album de BD. Le terme ‚Manga‘ est formé à partir de ‚man‘ (drôle) et ‚ga‘ (dessins) et peut donc être traduit par dessins ou images drôles.

Ce kit de dessin de Faber-Castell t'offre tout ce dont tu as besoin pour te plonger dans le monde du manga et t'y introduit en 5 étapes de base :

- imaginer les caractères
- dessiner les caractères en action
- dessiner les arrière-plans et les décors de la scène
- écrire les scénarios et les séquences
- déterminer le plan de l'action

Chaque artiste de manga développe son propre style. Ce livre te donne une vue d'ensemble sur les éléments de base comme simple guide de conduite et ne propose pas de règles strictes à suivre absolument. Nous voulons t'encourager à te lancer et à créer ton propre style de manga.

IMAGINER LES CARACTÈRES

Dans le manga, parmi les personnages standard, il y a : les héros masculin et féminin, le guerrier, le rebelle, la reine maléfique, le grand méchant, la mascotte, le gentil petit garçon, le petit garçon courageux, le casseur, le mauvais esprit, le robot humanoïde et bien d'autres encore. Pour créer tes propres

personnages, tu dois décrire leurs traits de caractère de façon aussi détaillée que possible et tenir compte du fait que de petits détails aident souvent à rendre le personnage plus réel, plus crédible. Imagine comment tu peux utiliser les expressions du visage, sa coiffure, sa stature et ses vêtements pour qu'on le reconnaisse.

Commençons donc ...

INTRODUCCIÓN AL MANGA

El Manga, que se inició en el antiguo Japón, continúa siendo hoy en día muy popular y se utiliza para dibujar tanto fantasías como temas serios en formato de comic. La palabra “Manga” proviene de “man” (extravagante) y “ga” (dibujos) por lo que puede traducirse como dibujos o imágenes extravagantes.

Este kit de dibujo Faber-Castell proporciona todo lo necesario para iniciarse e introducirse en el dibujo Manga, con estos cinco pasos básicos:

- imagina los personajes,
- dibuja los personajes en acción,
- dibuja los fondos y los marcos,
- desarrolla escenarios y secuencias,
- establece la trama de la historia.

Cada artista Manga desarrolla su estilo propio. Este folleto expone los elementos básicos y las directrices para iniciarse, más que unas reglas absolutas a seguir. Desde aquí, os animamos a crear vuestro propio estilo Manga.

IMAGINAR LOS PERSONAJES

Algunos personajes Manga estándar son: Héroe masculino y femenino, guerrero, rebelde, reina malvada, hombre malvado, mascota, chico lindo, niño pedante, matón, diablo, robot humanoide y mucho más. Para crear personajes propios y describir sus atributos al máximo, no debemos olvidar que los pequeños detalles ayudan mucho a hacer más real y creíble al personaje. Imaginaros como utilizar la expresión facial, el estilo del cabello, el tipo de cuerpo y de ropa para identificar a estos personajes.

Vamos a empezar...

УВОД

Мангата, която е измислена в древна Япония, продължава да трупва огромна популярност днес и се използва за да обрисова фантазията като сериозна тема във формата на комикс. Думата „манга“ произлиза от „човек“ (ексцентрично) и „га“ (рисунки) и заради това може да бъде преведена като ексцентрична поредица от рисунки или картини. Този комплект на „Фабер-Кастел“ Ви дава всичко, от което имате нужда за да започнете с Манга и ще ви запознае с тези пет основни стъпки:

- представяне на героите
- рисуване на героите в действие
- рисуване на фон и обстановка
- писане на случки и сценарий
- планиране на сюжета

Всеки Манга художник развива свой собствен стил. Тази книга въвежда основните елементи по-скоро като насоки, които да Ви помогнат да започнете, отколкото като безусловни правила, които трябва да бъдат следвани. Насърчаваме Ви да използвате тези съвети, за да създадете свой собствен Манга стил.

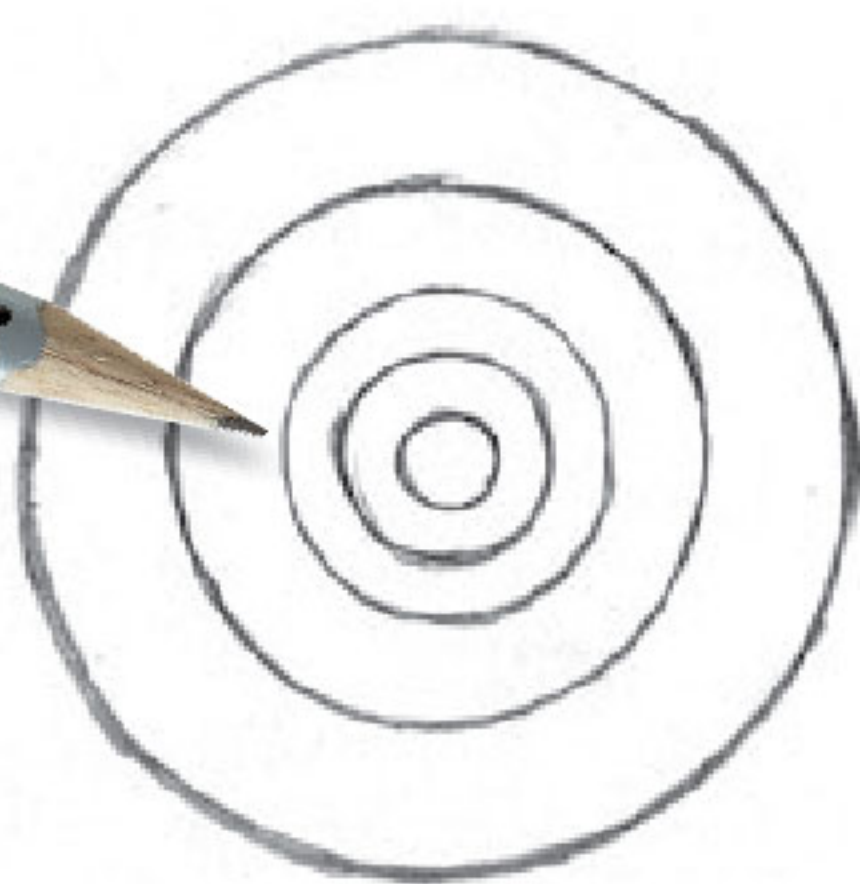
ПРЕДСТАВЯНЕ НА ГЕРОЯ

Някои от стандартните Манга персонажи са: мъжки и женски герои, воин, бунтовник, зла кралица, едър лош мъж, амулет, сладко дете, наперено дете, разбойник, зъл дух, човекоподобен робот и много други. За да създадете свои собствени герои, описвайте техните качества колкото се може по-изчерпателно, без да забравяте, че малките детайли често са важни за автентичния и реалистичен образ на героя. Представете си как може да използвате изразения, прически, форма на тялото и облекло за да го отличите. Време е да започнем...

GRUNDFORMEN

Mit Grundformen kann man das Skizzieren von Figuren gut üben.

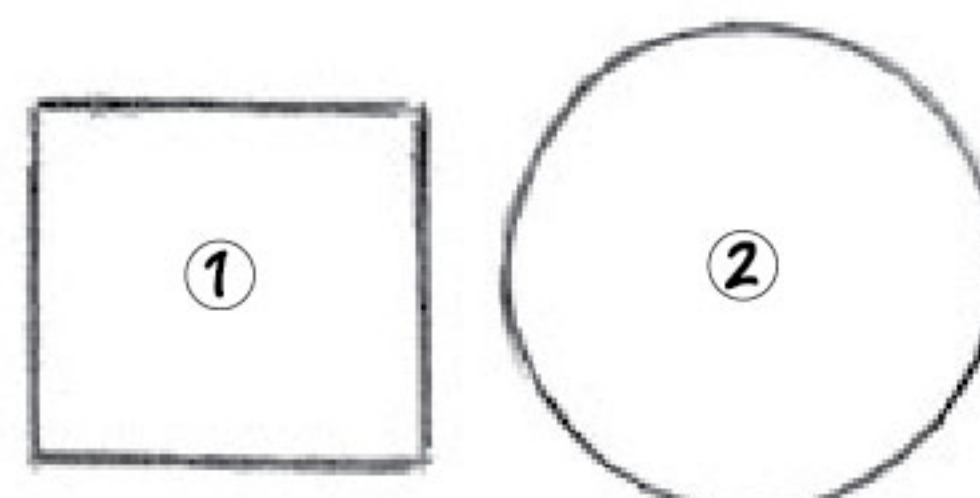
Halte den Bleistift fest. Nutze die Bewegung deines gesamten Arms und zeichne so einige Kreise. Schwinge den Bleistift mit Hilfe deiner Schulter und nicht mit deinem Handgelenk über das Papier.



Mit der gleichen Technik zeichne jetzt eine große, liegende Acht. Wiederholen.

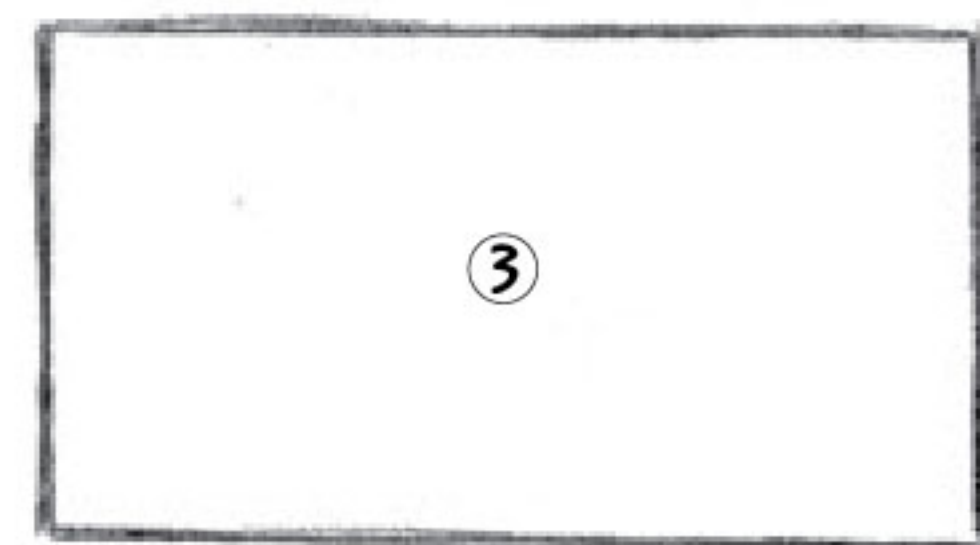


Zum Aufwärmen zeichne diese Formen:

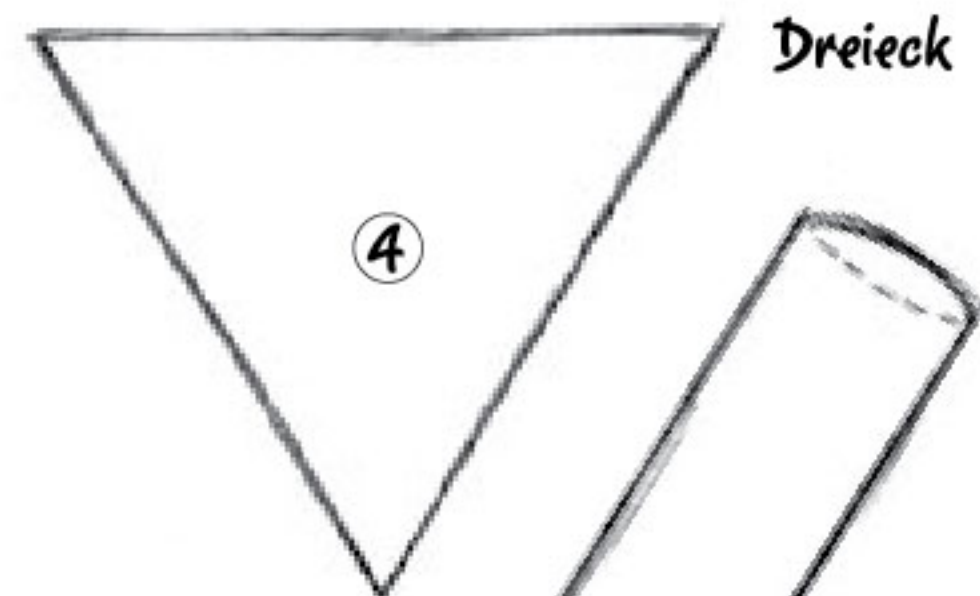


Quadrat

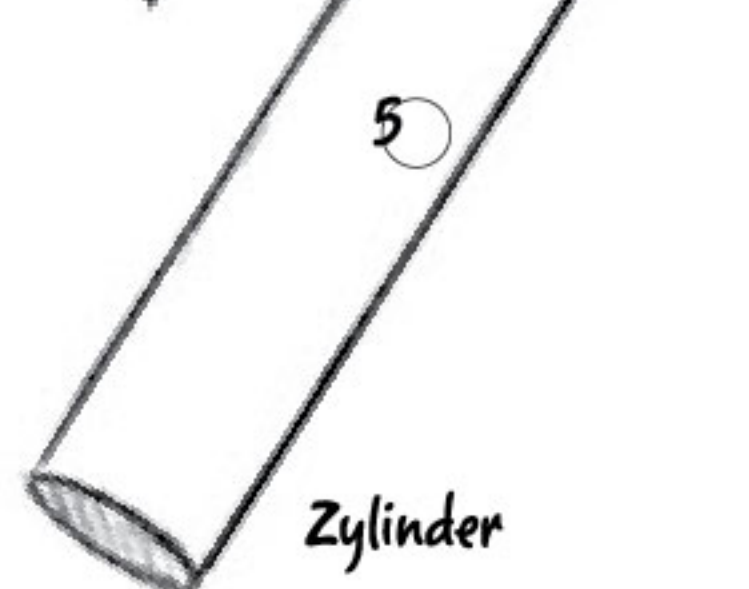
Kreis



Rechteck



Dreieck



Zylinder

BASIC SHAPES

Basic shapes are a good way to learn to sketch figures.

Grip pencil firmly. Use the motion of your entire arm to draw a series of circles. Use your shoulder instead of the wrist to swing the pencil around the page.

Using the same technique, draw a large figure eight. Repeat.

Warm up by sketching these shapes:

- ① Square
- ② Circle
- ③ Rectangle
- ④ Triangle
- ⑤ Cylinder

FIGURES DE BASE

Avec les figures de base, on peut s'exercer à esquisser les personnages.

Tiens le crayon bien en main. Effectue les mouvements en te servant de tout le bras et dessine ainsi une série de cercles. Fais courir ton crayon sur le papier à partir de l'épaule et non pas seulement avec le poignet.

Avec la même technique, dessine maintenant un grand huit couché. Répète cet exercice plusieurs fois.

Exercices d'entraînement en dessinant ces figures:

- ① Carré
- ② Cercle
- ③ Rectangle
- ④ Triangle
- ⑤ Cylindre

FORMAS BÁSICAS

Las formas básicas son un buen sistema para aprender a esbozar figuras.

Coger el lápiz con firmeza. Usar el movimiento de todo el brazo para dibujar una serie de círculos. Utilizar el hombro y no la muñeca para mover el lápiz por toda la página.

Con la misma técnica, dibujar una gran figura en forma de ocho. Repetir.

Prepararse dibujando estas formas:

- ① Cuadrado
- ② Círculo
- ③ Rectángulo
- ④ Triángulo
- ⑤ Cilindro

ОСНОВНИ ФОРМИ

Основните форми са добър начин да се научите да скицирате фигури.

Решително използване на GRIP

молив. Вкарайте в действие

движението на цялата си ръка, за

да нарисувате множество кръгове.

Използвайте рамото вместо китката,

за да въртите молива по страницата.

Използвайки същата техника,

начертайте голяма осмица.

Повторете.

Загрейте чрез очертаване на тези форми:

- ① Квадрат
- ② Кръг
- ③ Правоъгълник
- ④ Триъгълник
- ⑤ Цилиндър

GRUNDFORMEN BASIC SHAPES • FIGURES DE BASES • FORMAS BÁSICAS • FORME DI BASE • ОСНОВНИ ФОРМИ

Kleine Hilfe

Übe das Zeichnen aller möglichen Linien: gerade Linien, gebogene Linien und Linien in unterschiedlichen Längen und Stärken. Das Entwickeln eines gleichmäßigen, glatten Strichs lässt deine fertigen Zeichnungen wie geschliffen aussehen.

Helpful Hint

Practice drawing all kinds of lines: straight lines, curved lines, and lines of different lengths and thicknesses. Developing a steady, smooth line makes your completed drawings look polished.

Un conseil

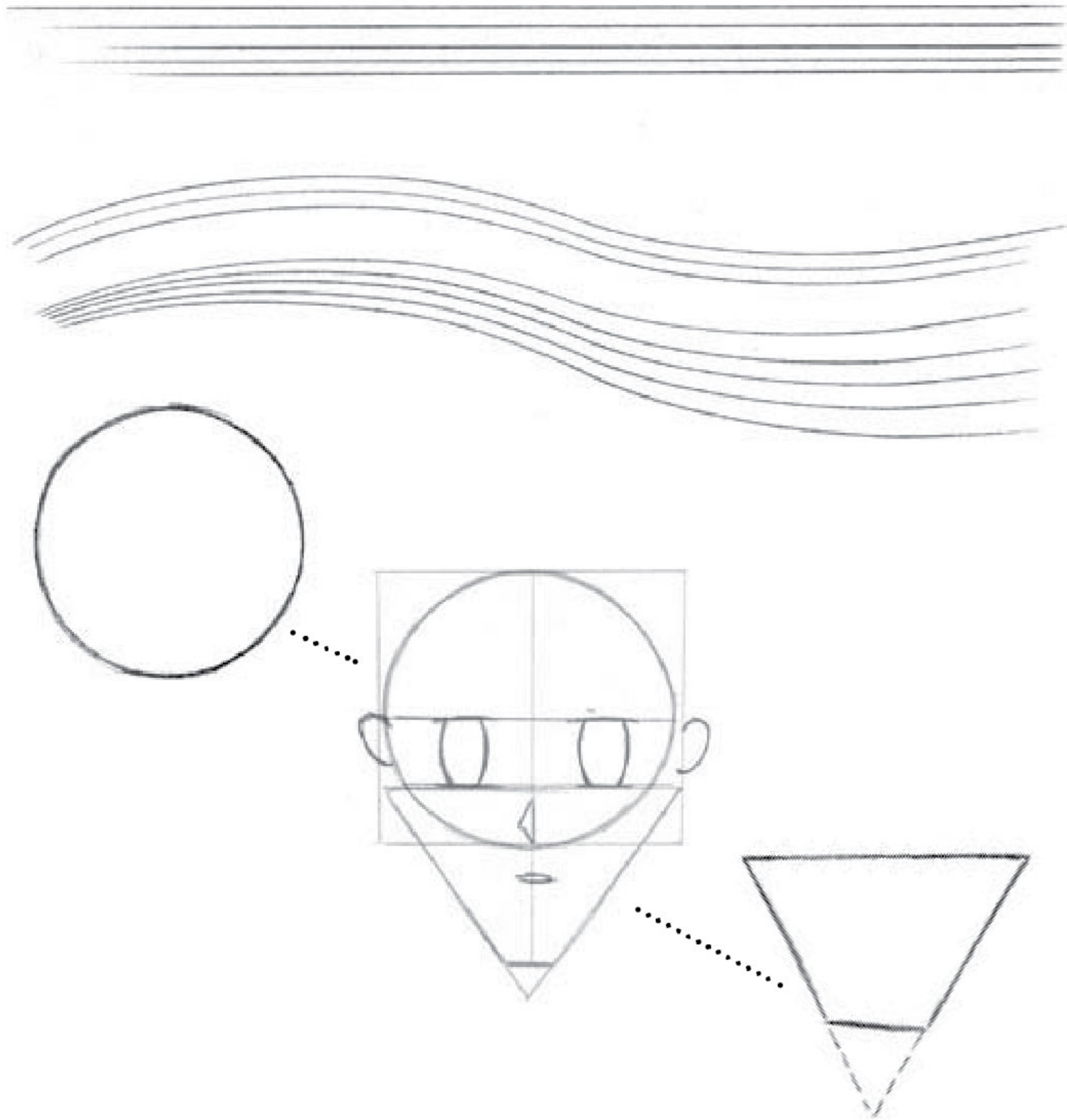
Exerce-toi à dessiner toutes sortes de lignes: lignes droites, lignes courbes et lignes de différentes longueurs et épaisseurs. Si tu arrives à effectuer un trait net et régulier, les dessins que tu feras auront un aspect bien lisse.

Sugerencia

Practica dibujando todo tipo de líneas: líneas rectas y curvas de diferentes largos y grosores. El desarrollo de una línea constante y fluida hace que los dibujos tengan un aspecto limpio.

Полезна хитринка

Упражнявайте се като рисувате всякакви видове линии: прави, криви и такива с различни дължини и дебелини. Развиването на умения за равномерна и плавна линия прави крайната рисунка изпипана.



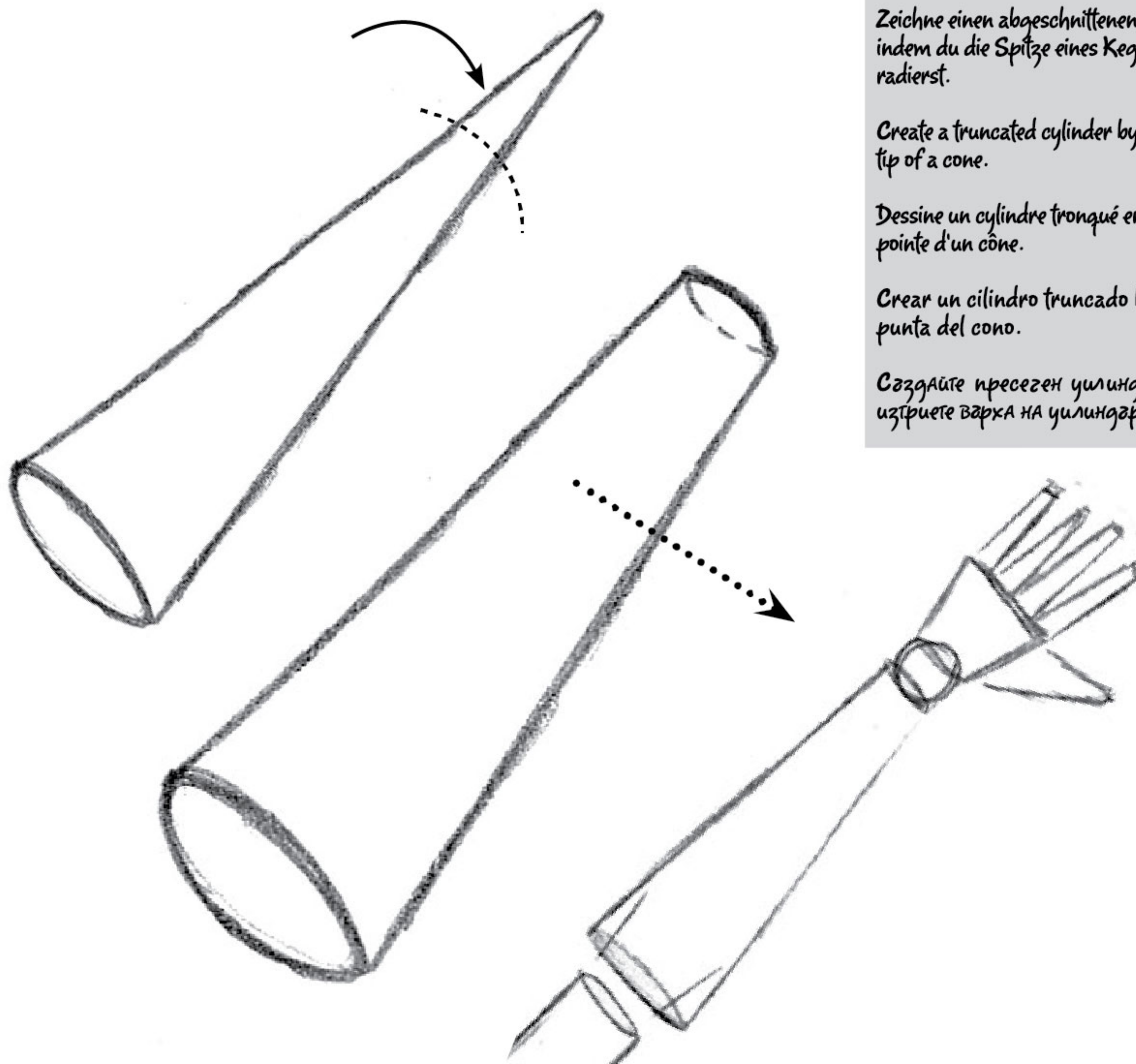
Weiter entwickelte Formen wie der abgeschnittene Zylinder (ein Zylinder, der an einem Ende dünner ist) und ein Dreieck, bei dem die Spitze abgeschnitten ist, sind die vereinfachten Formen, die man für das Skizzieren von Kopf, Rumpf, Armen und Beinen der Figur benötigt.

More advanced shapes like the truncated cylinder (a cylinder that is thinner on one end) and a triangle with the tip cut off are the simplified forms used to sketch the head, torso, arms and legs of figures.

Les figures plus élaborées, comme le cylindre tronqué (c'est un cylindre plus mince à une de ses extrémités) et un triangle dont un coin est coupé, sont les formes simplifiées que l'on utilise pour esquisser la tête, le tronc, les bras et les jambes d'un personnage.

El desarrollo de una línea constante y fluida hace que los dibujos tengan un aspecto limpio. Otras formas más Avanzadas son el cilindro truncado (el cilindro es más fino en uno de los extremos) y el triángulo con la punta recortada, de formas simplificadas para esbozar la cabeza, el torso, los brazos y las piernas de las figuras.

По-напредничави форми като пресечения цилиндър (цилиндър с по-тънък връх) и триъгълник с отрязан връх са опростените форми, които се използват за скициране на главата, торса, ръцете и краката на фигурите.



Zeichne einen abgeschnittenen Zylinder, indem du die Spitze eines Kegels wegradierst.

Create a truncated cylinder by erasing the tip of a cone.

Dessine un cylindre tronqué en effaçant la pointe d'un cône.

Crear un cilindro truncado borrando la punta del cono.

Създайте пресечен цилиндър като изтриете върха на цилиндъра.

ZEICHNEN DES KOPFES

Skizziere mit Bleistift. Wenn du mit der Zeichnung zufrieden bist, nimm den Zeichentuschestift PITT artist pen S und radriere dann die Bleistiftlinien weg.

1. Zeichne einen Kreis und teile ihn durch eine horizontale und eine vertikale Linie in vier gleich große Abschnitte auf.

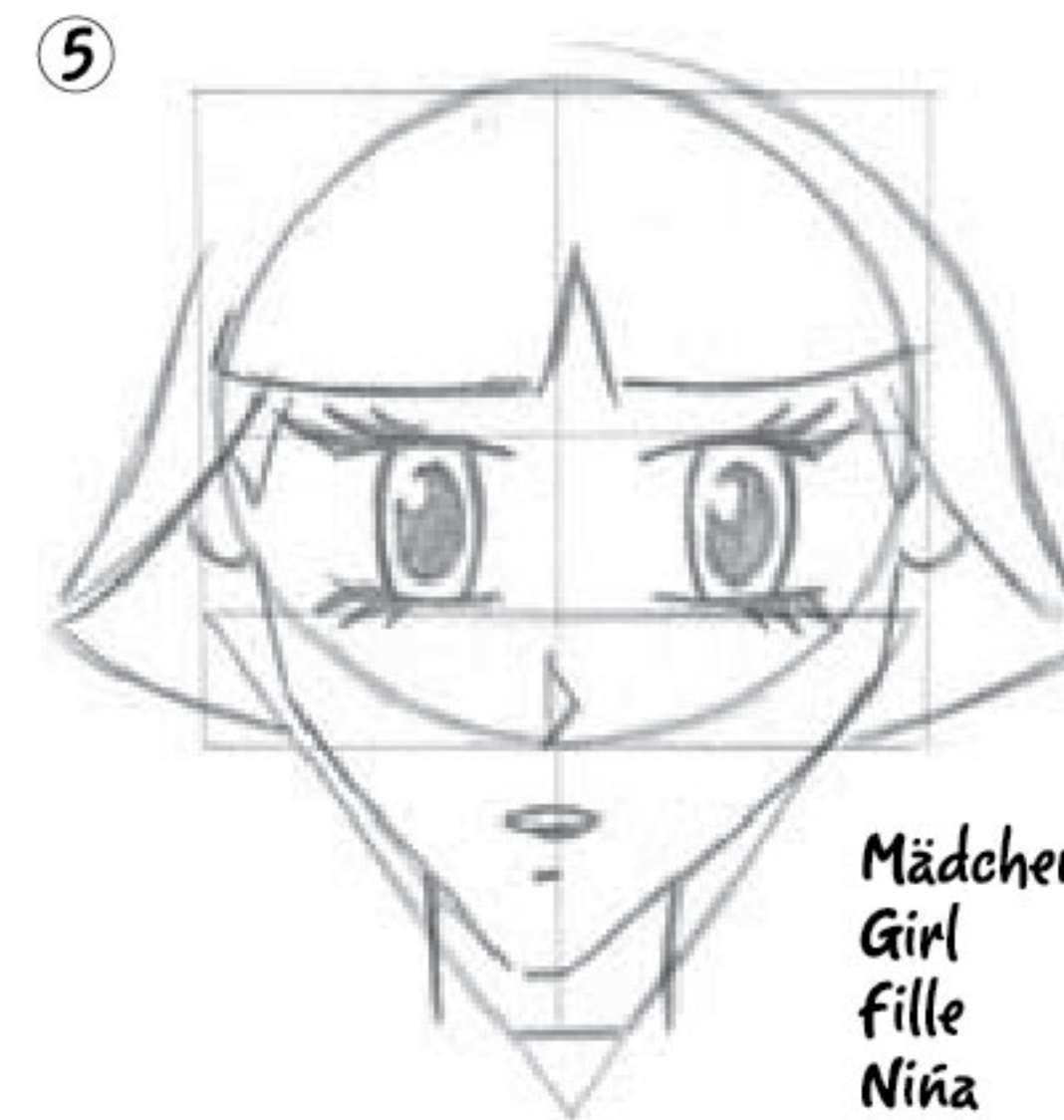
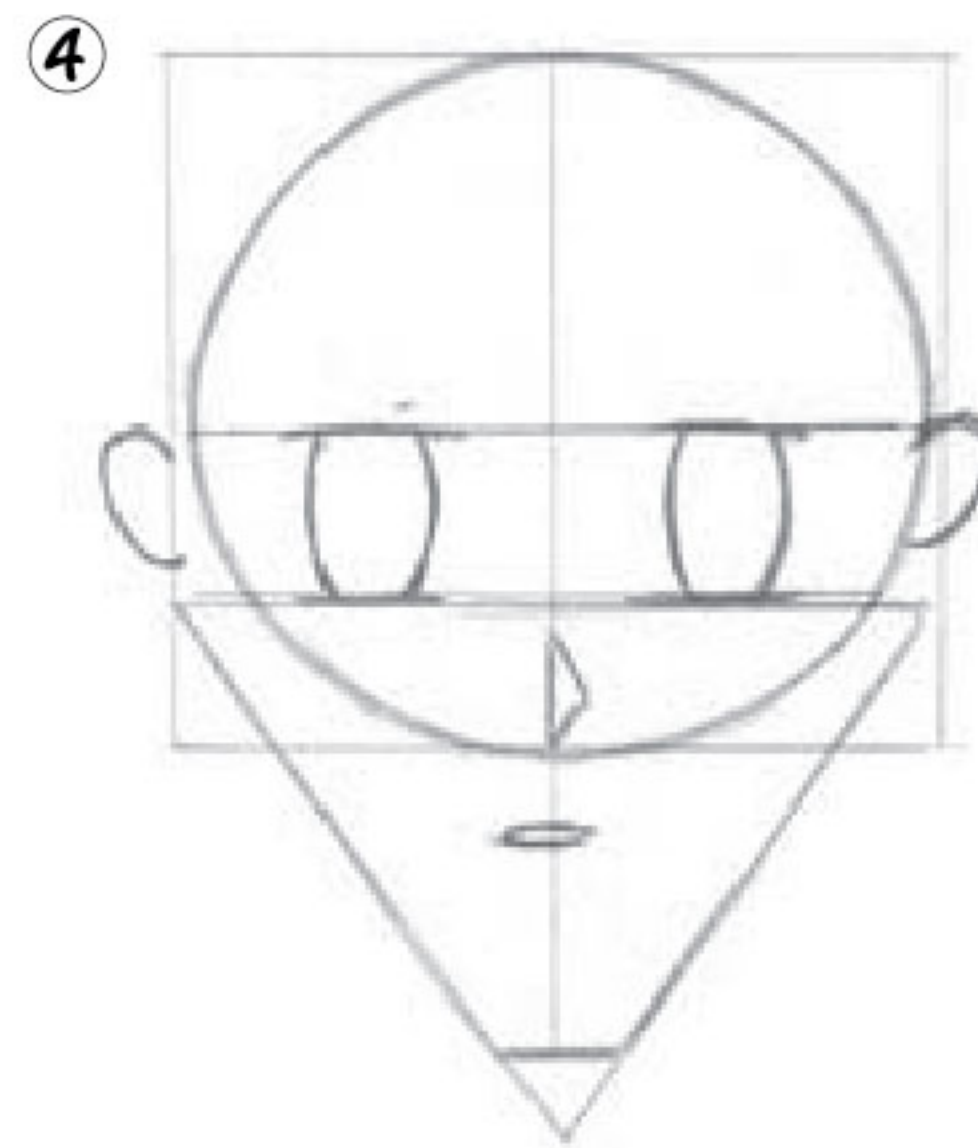
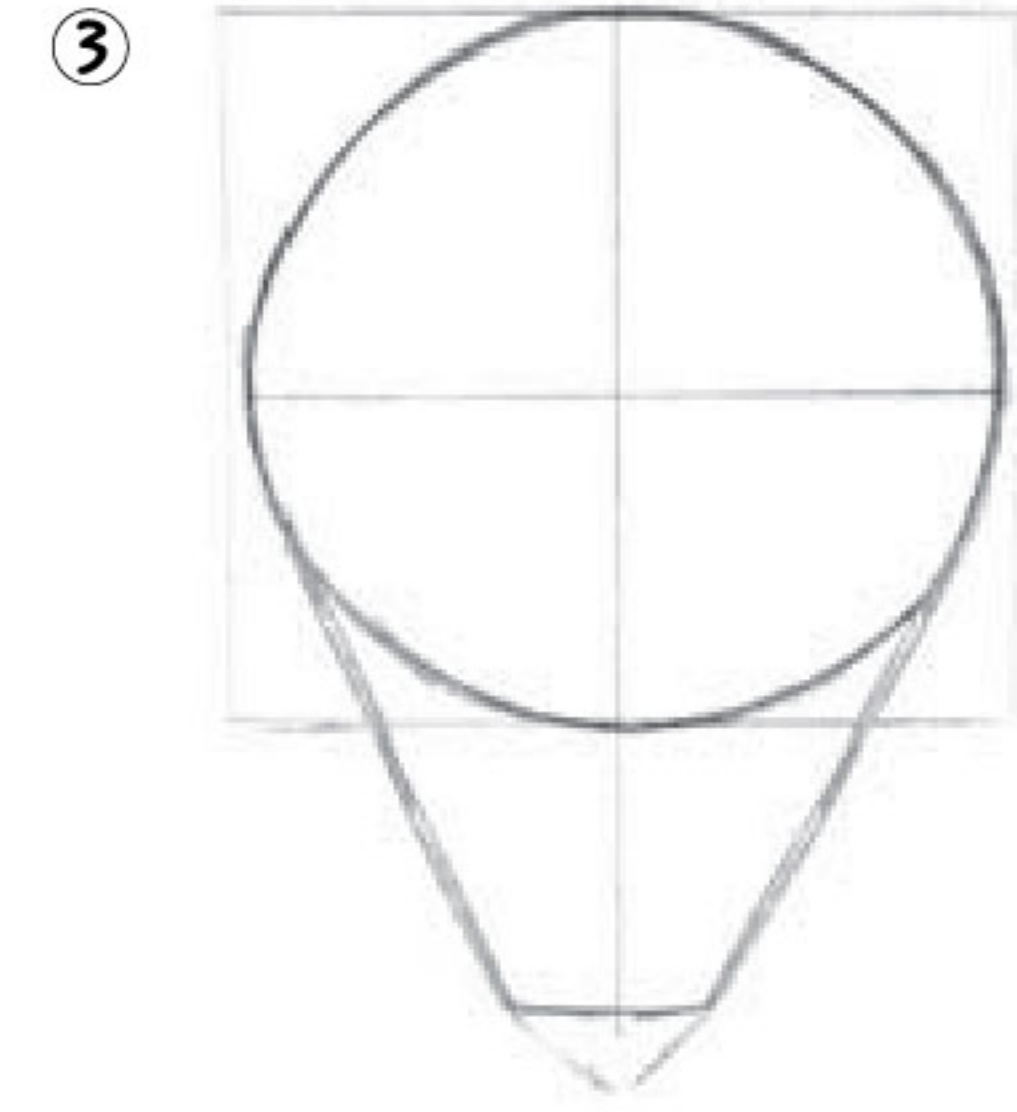
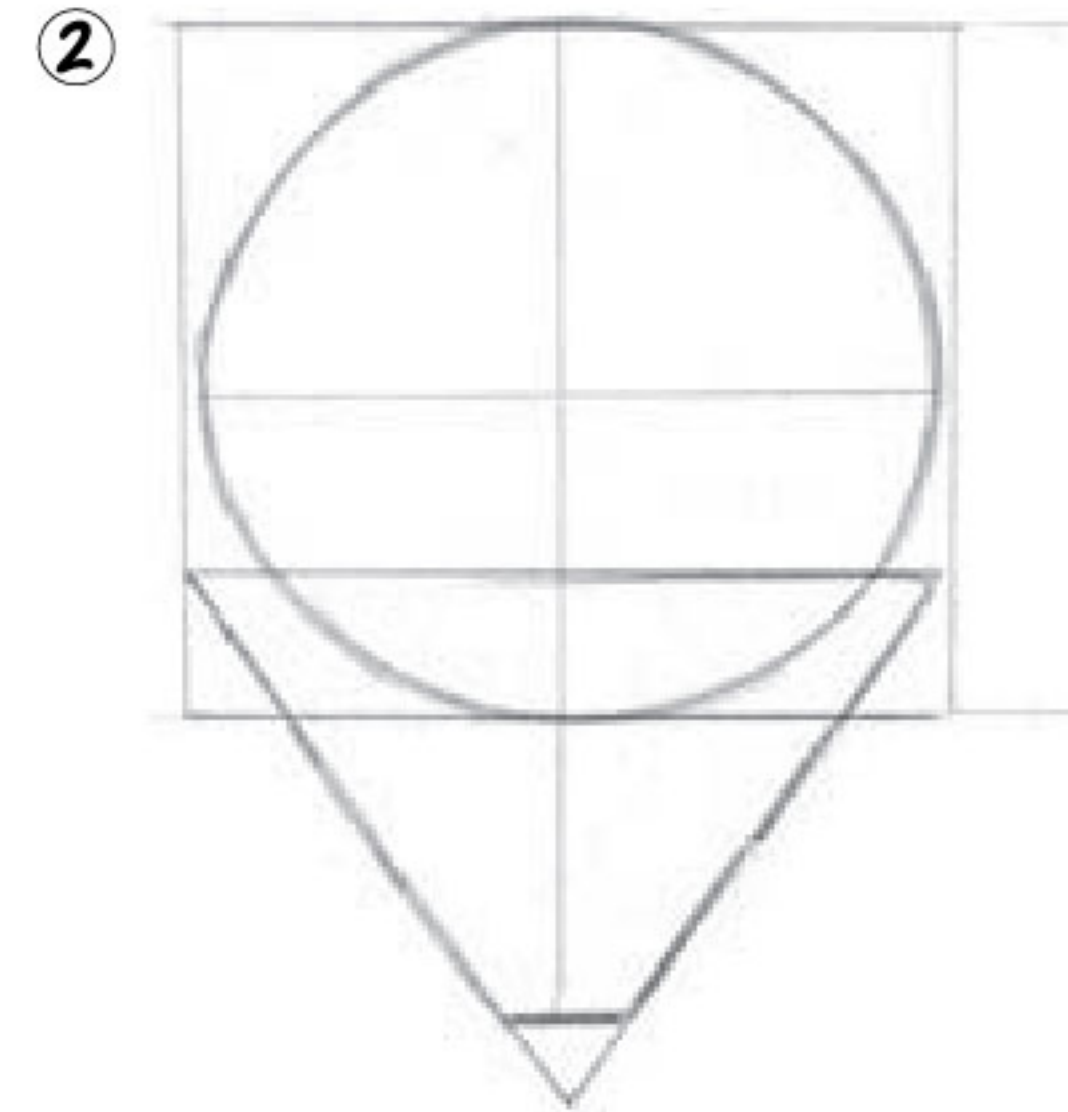
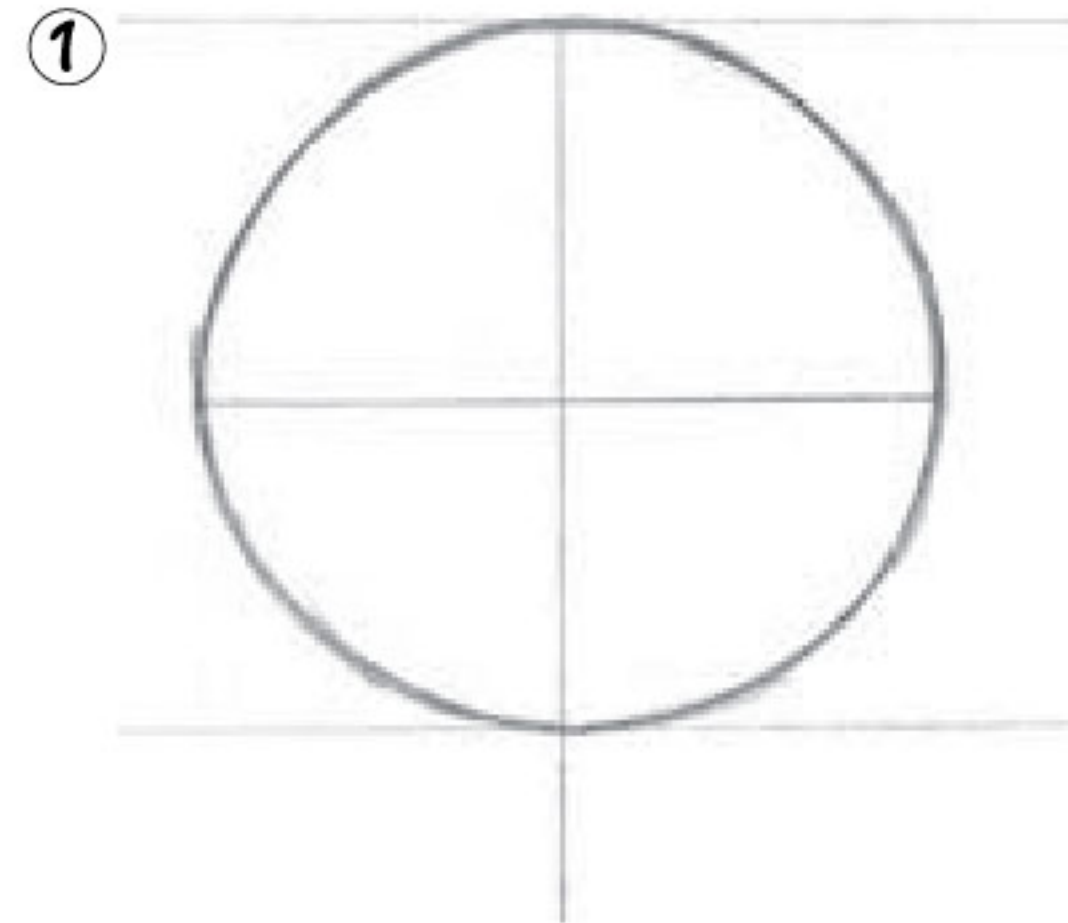
2. Zeichne um den Kreis herum ein helles Quadrat. Das hilft dir dabei, zusätzliche Formen, die für den Kopf benötigt werden, zu platzieren.

Zeichne in der unteren Hälfte des Kreises ein Dreieck, das nach unten zeigt. Radriere die untere Spitze des Dreiecks weg, damit du ein Kinn erhältst.

3. Zeichne vertikale Linien im Winkel, um das Kinn mit dem Kreis zu verbinden und zeichne die Ecken für die Wangen.

4. Die Augen sollten von der mittleren Linie des Kreises bis zum oberen Dreiecksrand gezeichnet werden. Zeichne kleine Ovale in die äußeren Ecken des Kreises für die Ohren. Positioniere die Nase auf der mittleren Linie, wo Kreis und Dreieck sich überschneiden. Platziere den Mund zentriert im Dreieck.

5. Der Hals wird angelegt, indem du zwei vertikale Linien vom Dreieck nach unten zeichnest - der Hals kann dick oder dünn sein, abhängig von der Figur, die du zeichnest. Gestalte den Hals für ein Mädchen etwas dünner, für einen Jungen etwas dicker und bei einem Bösewicht in der Breite des Kiefers.



Mädchen
Girl
fille
Niña
Mamuze



Junge
Boy
Garçon
Niño
Momze

DRAWING THE HEAD

Do your sketching in pencil. When you are satisfied with the drawing, use the India ink PITT artist pen S and then erase the pencil lines.

1. Draw a circle and split it into four even sections with a horizontal and vertical line.
2. Draw a light square around the circle. This will help in placement of additional shapes needed to form the head. In the lower half of the circle, draw a triangle, that points downward. Erase the bottom tip of the triangle to create a chin.
3. Draw angled vertical lines to connect the chin to the circle and create the edges of cheeks.
4. The eyes should be drawn from the center line of circle down to the top of the triangle. Draw small ovals on the outer edges of the circle for ears. Position the nose on the center line where the circle and the triangle intersect. Center the mouth in the triangle.
5. Create the neck by drawing two vertical lines downward from the triangle. The neck can be thick or thin depending on the character you are drawing. Make the neck fairly thin for a girl, thicker for a boy and as wide as the jaw for a goon.

DESSIN DE LA TÊTE

Fais une esquisse au crayon. Quand tu en es satisfait, repasse avec le stylo à encre de chine pigmentée PITT artist pen S et efface ensuite les lignes de crayon.

1. Trace un cercle et divise-le par une ligne horizontale et une ligne verticale en quatre parties égales.
2. Dessine autour du cercle un léger carré. Cela t'aidera à placer les autres figures dont tu auras besoin pour la tête. Dans la partie inférieure du cercle, dessine un triangle la pointe dirigée vers le bas.
3. Efface la pointe inférieure du triangle pour obtenir un menton. Donne aux lignes verticales un angle approprié pour qu'elles relient le menton au cercle et créer ainsi les angles des joues.
4. Les yeux se dessinent entre la ligne médiane du cercle et le bord supérieur du triangle.
5. Dessine de petits ovales à l'extérieur du cercle à hauteur de la ligne médiane pour faire les oreilles. Positionne le nez sur cette ligne médiane, là où le cercle et le triangle se recoupent. Centre la bouche dans le triangle.
5. Fais le cou en tirant vers le bas deux traits verticaux en partant du triangle - le cou peut être large ou mince selon le personnage que tu dessines. Dessine le cou assez mince pour une fille, un peu plus large pour un garçon et, pour un méchant, de la largeur de la mâchoire.

DIBUJAR LA CABEZA

Hacer el esbozo a lápiz. Una vez satisfecho con el dibujo, utilizar un rotulador de tinta china PITT artist pen S y a continuación borrar la líneas de lápiz.

1. Dibujar un círculo y dividirlo en cuatro partes iguales con una línea vertical y otra horizontal.
2. Dibujar un cuadrado alrededor del círculo. Esto ayuda en la colocación de formas adicionales necesarias para la cabeza. En la mitad inferior del círculo, dibujar un triángulo con la punta hacia abajo. Borrar la punta inferior del triángulo para formar la barbilla.
3. Dibujar líneas verticales en ángulo para unir la barbilla al círculo y formar los bordes de las mejillas.
4. Los ojos se deben dibujar desde la línea central del círculo hacia la parte superior del triángulo. Para las orejas, dibujar pequeños óvalos en los bordes exteriores del círculo. Colocar la nariz en la línea central en la que el círculo y el triángulo se cruzan. Centrar la boca en el triángulo.
5. Dibujar el cuello con dos líneas verticales bajo el triángulo - el cuello puede ser gordo o fino, dependiendo del personaje a dibujar. Hacer el cuello delgado para las niñas, algo más grueso para los niños y tan ancho como su propia mandíbula, para un gorila.

РИСУВАНЕ НА ГЛАВАТА

Скицирайте с молив. Когато сте доволни от рисунката си, използвайте комплекта „PITT artist pen S“ и след това изтрийте линиите от молива.

1. Нарисувайте кръг и го разделете на четири еднакви части с хоризонтална и вертикална права.
2. Леко нарисуйте квадрат около кръга. Това ще Ви е от помощ при позиционирането на допълнителни форми, нужни за рисуването на главата. В долната половина на кръга нарисуйте триъгълник, сочещ надолу. Изтрийте долното връхче на триъгълника за да оформите брадичка.
3. Нарисувайте ъглови вертикални линии, за да свържете брадичката с кръга и да създадете връхчетата на бузите.
4. Очите трябва да бъдат изтеглени от централната линия на кръга надолу до върха на триъгълника. Нарисувайте малки овали върху външните ръбове на кръга за уши. Позиционирайте носа върху разполовяващата линия, където кръгът и триъгълникът се пресичат. Центрирайте устата в триъгълника.
5. Създайте контура на врата, като нарисувате две вертикални прави надолу от триъгълника. Вратът може да е дебел или тънък в зависимост от героя, който рисувате. Направете шията сравнително тънка за момиче, по-дебела за момче и на широчината на челюстта за образа на разбойник.

ZEICHNEN DES KOPFES, 3/4-ANSICHT

1. Zeichne einen Kreis, der in einem Quadrat liegt. Teile das Quadrat in 16 gleich große Felder auf. Ziehe eine diagonale Linie, die den Punkt A mit Punkt B verbindet.

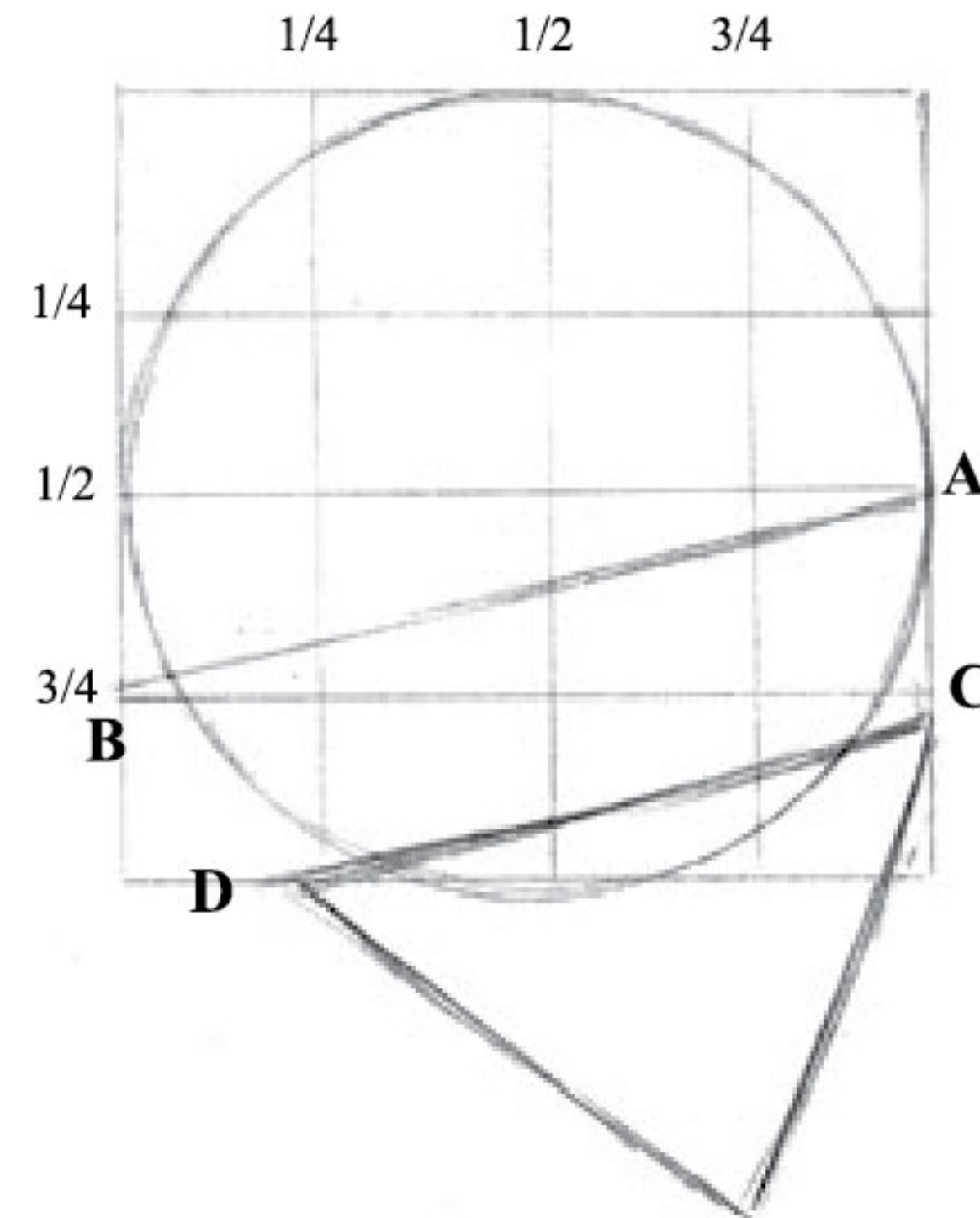
2. Zeichne eine diagonale Linie, die die Punkte C und D miteinander verbindet. Verwende diese Linie als Oberkante für das umgedrehte Dreieck, das das Kinn bildet. Das Dreieck sollte etwa halb so groß sein wie der Kreis.

3. Zeichne die Unterseite des Kinns, indem du die Spitze des Dreiecks wegradierst. Zeichne die Nase am Schnittpunkt der $\frac{3}{4}$ -Rasterlinien.

4. Die Augen sollten zwischen den beiden diagonalen Linien sitzen: das rechte Auge in der vierten Spalte in der dritten Reihe nach unten, und das linke Auge in der zweiten Spalte in der dritten Reihe nach unten.

5. Gehe nach der gleichen Methode vor, um Profilansichten zu zeichnen, indem ein Auge gezeigt wird und die Nase über den Kreis hinausragt.

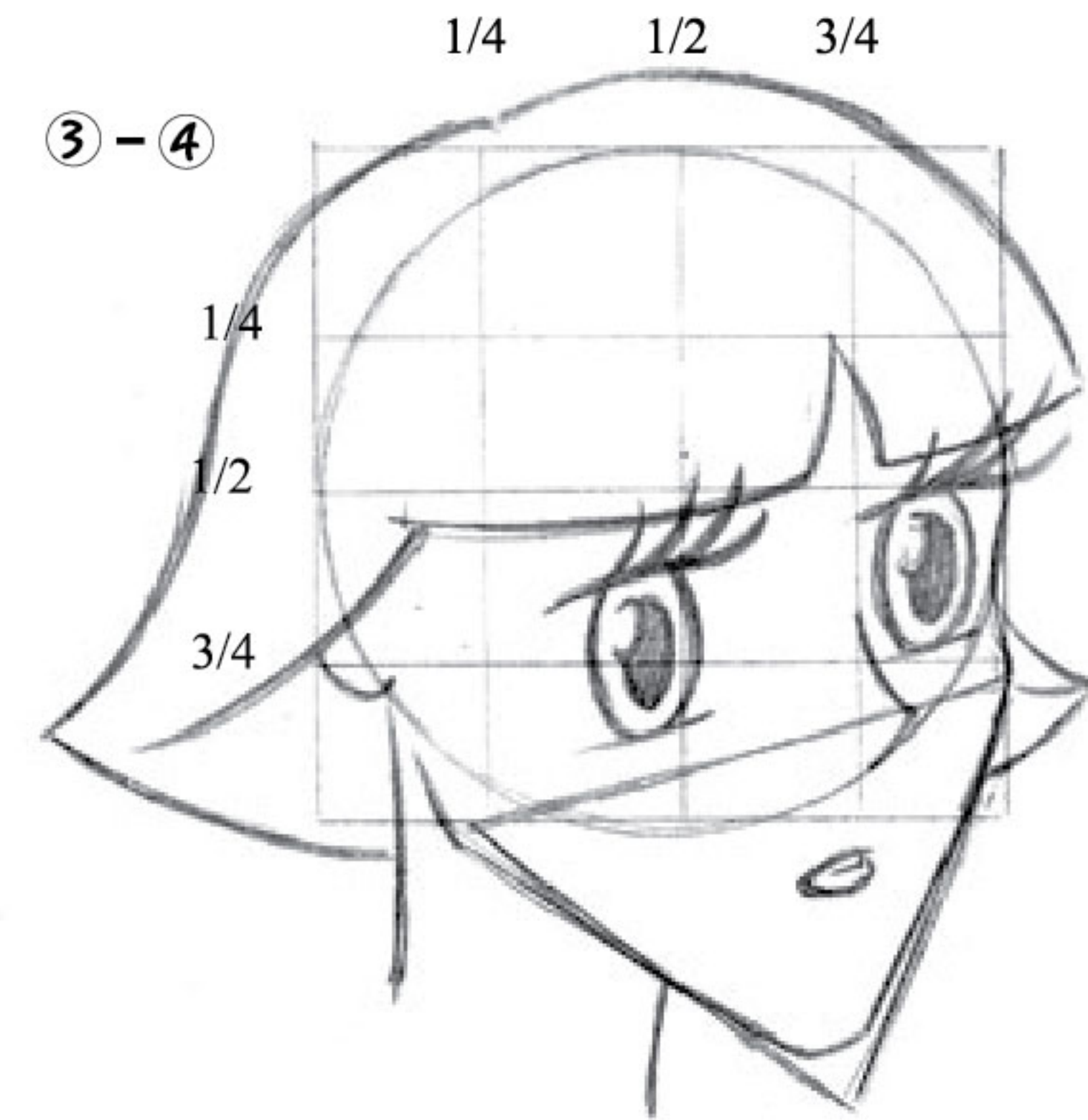
① – ②



⑤



③ – ④



⑤



DRAWING THE HEAD 3/4 VIEW

1. Draw a circle with a square around it. Lightly sketch a grid of 16 squares. Make a diagonal line connecting point A to point B.
2. Draw a diagonal line connecting point C to point D. Use this line for the top of the upside down triangle that creates the chin. The triangle should be approximately half the size of the circle.
3. Draw the bottom of the chin, erasing the tip of the triangle. Draw the nose at the intersection of the $\frac{3}{4}$ grid lines.
4. The eyes should be placed between the two diagonal lines: the right eye in the right column three rows down, and the left eye in the 2nd column third row down. Draw the mouth just below the bottom line at the $\frac{3}{4}$ mark.
5. Use the same basic method to draw profile views, showing one eye and extending the nose beyond the circle.

DESSIN DE LA TÊTE VUE DE 3/4

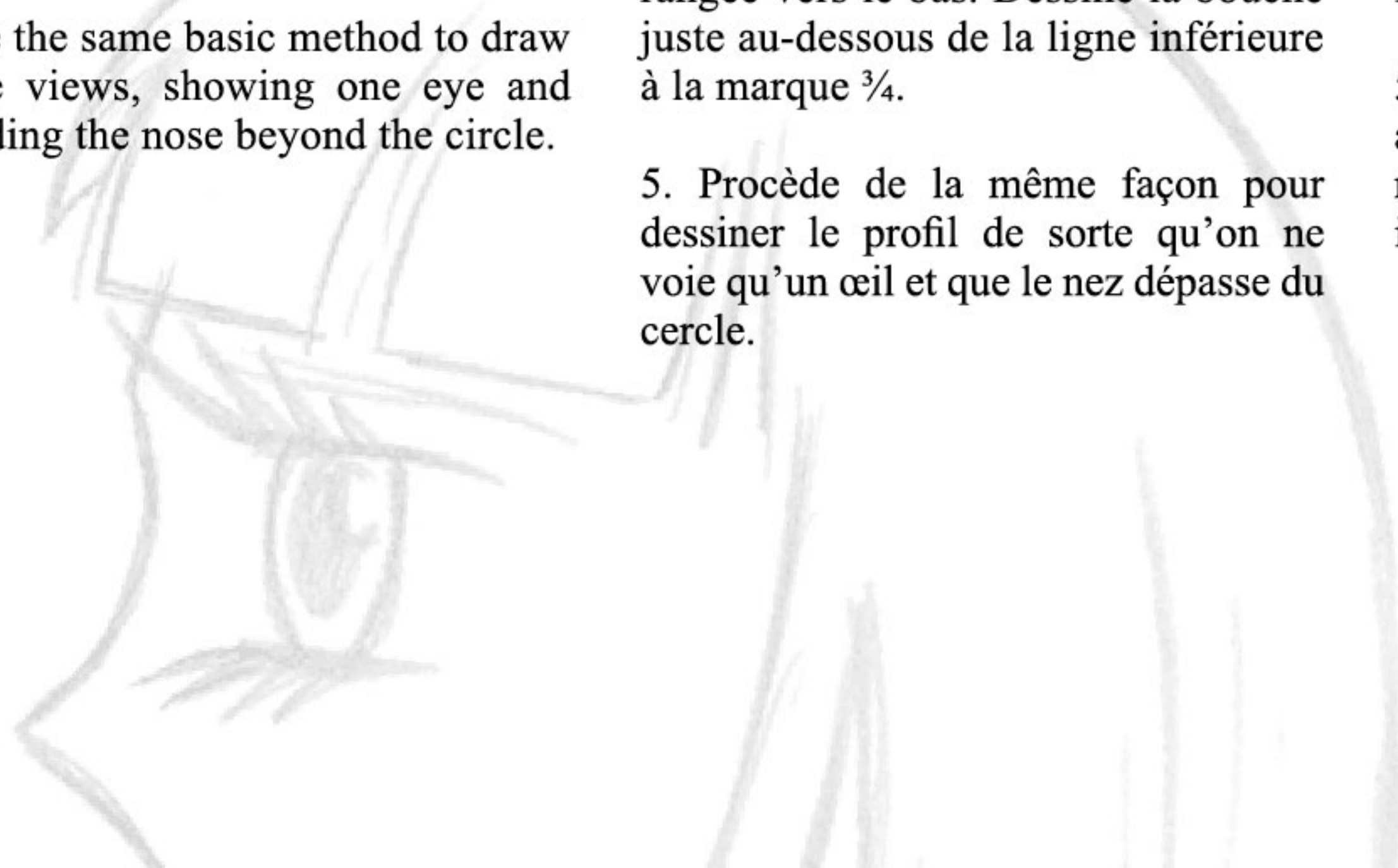
1. Trace un cercle avec un carré autour. Reportes-y un léger quadrillage de 16 carrés. Tire une diagonale qui relie le point A et le point B.
2. Tire une diagonale qui relie les points C et D. Utilise cette diagonale pour former le côté supérieur d'un triangle renversé qui formera le menton. Le triangle devra avoir environ la moitié de la grandeur du cercle.
3. Dessine la partie inférieure du menton en effaçant la pointe du triangle. Dessine le nez au croisement des lignes $\frac{3}{4}$ de quadrillage.
4. Les yeux doivent se trouver entre les deux diagonales : l'œil droit dans la colonne de droite et la troisième rangée vers le bas, et l'œil gauche dans la deuxième colonne et la troisième rangée vers le bas. Dessine la bouche juste au-dessous de la ligne inférieure à la marque $\frac{3}{4}$.
5. Procède de la même façon pour dessiner le profil de sorte qu'on ne voie qu'un œil et que le nez dépasse du cercle.

DIBUJAR LA CABEZA VISIÓN DE 3/4

1. Dibujar un círculo con un cuadrado alrededor del mismo. Dibujar una retícula de 16 cuadrados. Hacer una línea diagonal para unir el punto A con el punto B.
2. Dibujar una línea diagonal para unir el punto C con el punto D. Utilizar esta línea como base ancha del triángulo inferior que da forma la barbilla.
3. Dibujar la parte inferior de la barbilla, borrando la punta del triángulo. Dibujar la nariz en la intersección de las líneas de la retícula de $\frac{3}{4}$.
4. Los ojos deben colocarse entre las dos líneas diagonales: el ojo derecho en la columna derecha tres filas hacia abajo, y el ojo izquierdo en la segunda columna de la tercera fila. Dibujar la boca justamente debajo de la última línea de la marca $\frac{3}{4}$.
5. El triángulo debe tener un tamaño aproximado equivalente. Usar este mismo método básico para dibujar imágenes de perfil, mostrando

РИСУВАНЕ НА ГЛАВАТА В ИЗГЛЕД 3/4

1. Нарисувайте кръг с квадрат около него. Леко скицирайте таблица от 16 квадратчета. Начертайте диагонална права, свързваща точки А и В.
2. Начертайте диагонална линия, свързваща точки С и D. Използвайте тази права за връх на обърнатия обратно триъгълник, който служи за брадичка. Големината на триъгълника трябва да бъде приблизително половината от тази на кръга.
3. Нарисувайте долната част на брадичката, изтривайки върха на триъгълника. Нарисувайте носа на сечението на $\frac{3}{4}$ те квадратчета от таблицата.
4. Очите трябва да се намират между две диагонални прави: дясното око в третото квадратче отгоре надолу в дясната колонка, а лявото във втората колонка, третият ред отгоре надолу. Нарисувайте устата точно под най-долната линия на $\frac{3}{4}$ тата маркировка.
5. Използвайте същия основен метод, за да създавате образи в профил, показвайки едното око и удължавайки носа под кръга.



VERSCHIEDENE KOPFFORMEN

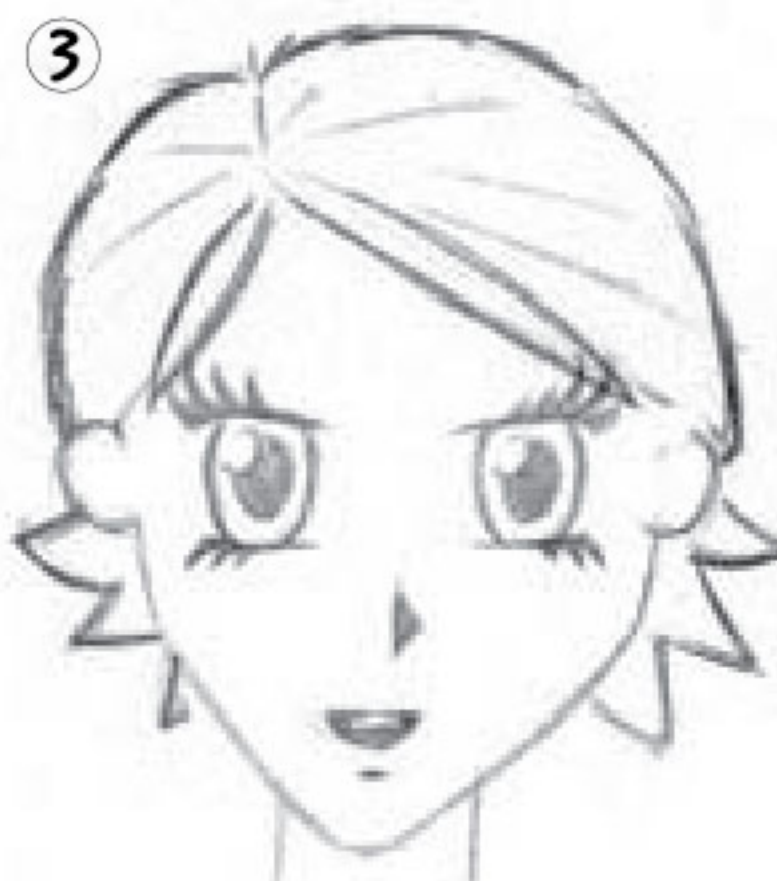
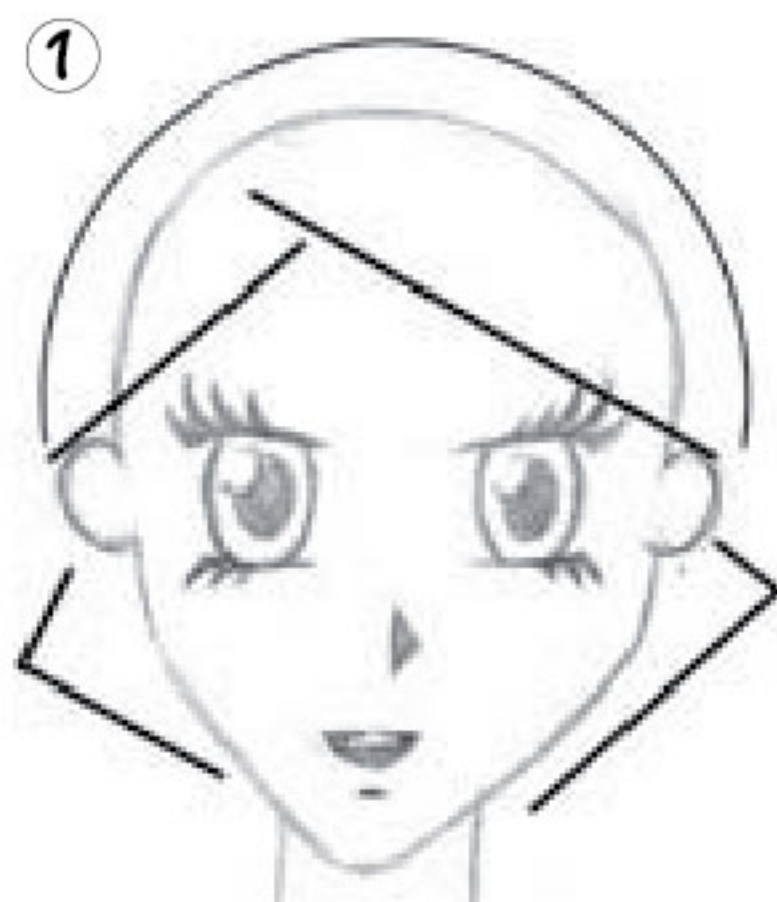
Unterschiedliche Kopfformen gestaltest du, indem du die Größe der Formen, die du zeichnest, anpasst. Wenn du diese Grundformen modifizierst und unterschiedliche Frisuren und Accessoires hinzufügst, können endlos viele neue Charaktere geschaffen werden. Denke daran, dass Standardköpfe im Manga für gewöhnlich groß sind, mit großen Augen und einer kleinen Nase.

1. Zeichne den Kopf zunächst ohne Haare. Verwende einfache Formen, um das Haar auf dem Kopf anzudeuten.
2. Füge Details hinzu.
3. Du musst nicht jede Haarsträhne einzeln zeichnen. Zeichne das Haar als Gruppierungen kleiner Formen.

VARIETY OF HEAD SHAPES

justing the size of the shapes you are drawing. By modifying these basic shapes and adding different hair styles and accessories, endless new characters can be created. Keep in mind that standard manga heads are usually large with big eyes and a small nose.

1. Draw the head without hair first. Use simple shapes to block in the hair on the scalp.
2. Add Details.
3. There is no need to draw every strand of hair, but instead draw the hair as groupings of small shapes.



DIFFÉRENTES FORMES DE TÊTE

Tu créeras différentes formes de tête en adaptant la grandeur des figures géométriques que tu dessines. Si tu modifies ces figures de base et y ajoutes différentes coiffures et différents accessoires, tu peux créer une infinité de nouveaux caractères. Pense toujours que les têtes standard du manga sont d'habitude grosses, avec de grands yeux et un petit nez.

1. Dessine d'abord la tête sans cheveux. Utilise des formes simples pour ébaucher la chevelure.
2. Ajouter les détails.
3. Il ne faut pas dessiner chaque mèche de cheveux, mais dessiner plutôt la chevelure par groupement de petites formes.

VARIEDAD DE FORMAS DE LA CABEZA

Es posible crear diferentes formas de la cabeza, ajustando el tamaño de la forma al dibujo. Al modificar estas formas básicas y al añadir diferentes estilos de cabello y de accesorios, es posible crear infinidad de personajes. No hay que olvidar que las cabezas Manga estándar son generalmente grandes, con ojos grandes y nariz pequeña.

1. Dibuja la cabeza primero sin cabello. Usa formas simples para colocar el pelo como cabellera.
2. Añade detalles.
3. No es necesario dibujar cada mechón de pelo, dibuja el cabello en agrupacio-

nes de pequeñas formas.

ВАРИАНТИ НА ФОРМАТА НА ГЛАВАТА

Създайте различни форми за главата като напасвате размера на формите, които рисувате. Модифицирайки тези основни контури и добавяйки различни прически и аксесоари, може да създадете безброй нови герои. Помнете, че традиционната манга глава обикновено е голяма, с големи очи и малък нос.

1. Първо нарисуйте главата без коса. Използвайте прости форми, за да маркирате разположението на косата върху скалпа.
2. Добавете детайли.
3. Не е необходимо да рисувате всяко косъмче по главата, вместо това нарисуйте косата като съвкупност от дребни форми.

VERSCHIEDENE KOPFFORMEN

Bei männlichen Figuren ist das Haar normalerweise kurz und irgendwie kantig. Die Ohren sind stets sichtbar. (A)

Bei weiblichen Figuren ist das Haar normalerweise lang und bedeckt die Ohren. Erwachsene Frauen haben für gewöhnlich längeres, fließenderes Haar als jüngere Mädchen. (B)

Jüngere Mädchen werden meist mit Zöpfen oder Pferdeschwänzen abgebildet. (C)

Ältere oder weise Männer haben üblicherweise nur wenig oder gar kein Haar und eine lange Gesichtsbehaarung. (D)

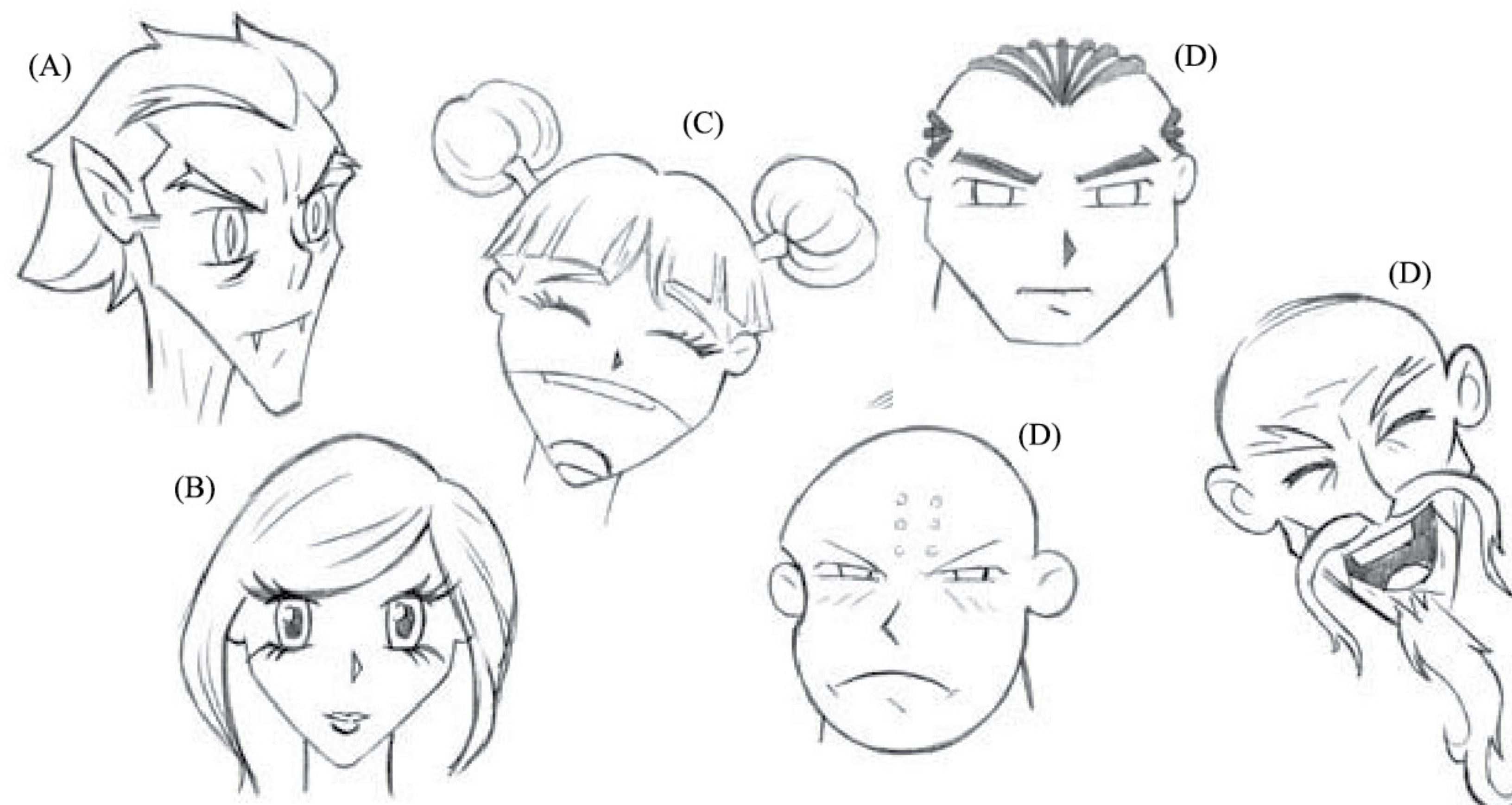
VARIETY OF HEAD SHAPES

For male figures, the hair is usually short and somewhat angular. The ears are always visible. (A)

For female figures, the hair is usually long and covers the ears. Adult women generally have longer, flowing hair than younger girls. (B)

Younger girls are usually shown with hair tied in bows or put into pony-tails. (C)

Elderly or wise men generally have little to no hair and exaggerated facial hair. (D)



DIFFÉRENTES FORMES DE TÊTE

Les personnages masculins ont normalement les cheveux courts et d'une certaine façon anguleux. Les oreilles sont toujours visibles. (A)

Chez les personnages féminins, les cheveux normalement sont longs et couvrent les oreilles. Les femmes adultes ont généralement une chevelure plus longue et plus flottante que les jeunes filles. (B)

Les petites filles sont représentées le plus souvent avec des nattes ou des couettes. (C)

Les hommes plus âgés ou les sages ont généralement peu ou pas de cheveux et une pilosité du visage exagérée. (D)

VARIEDAD DE FORMAS DE LA CABEZA

Para figuras masculinas, pequeñas el cabello es generalmente normalmente corto y algo anguloso corto y algo anguloso Las orejas están de siempre visibles. (A)

En las figuras femeninas, el cabello es largo, normalmente y cubre las orejas. Las mujeres adultas tienen el cabello más largo y fluido que las niñas jóvenes. (B)

Las niñas se representan con el cabello corto moños o con cola caballo. (C)

Los mayores o los sabios tienen poco cabello o son calvos generalmente, y con vello exagerado en el rostro. (D)

ВАРИАНТИ НА ФОРМАТА НА ГЛАВАТА

При мъжките фигури косата обикновено е къса и някак ъгловата. Ушите винаги се виждат. (A)

При женските герои косата обикновено е дълга и покрива ушите. Възрастните женски персонажи по принцип имат по-дълга и вееща се коса, отколкото младите момичета. (B) Момиченцата обикновено се рисуват с коса, вързана на конска опашка или кокчета. (C)

По-възрастните или мъдри мъже обикновено се рисуват с малко или никаква коса, но пък с по-дълга брада и мустаци. (D)

EMOTIONEN SCHAFFEN

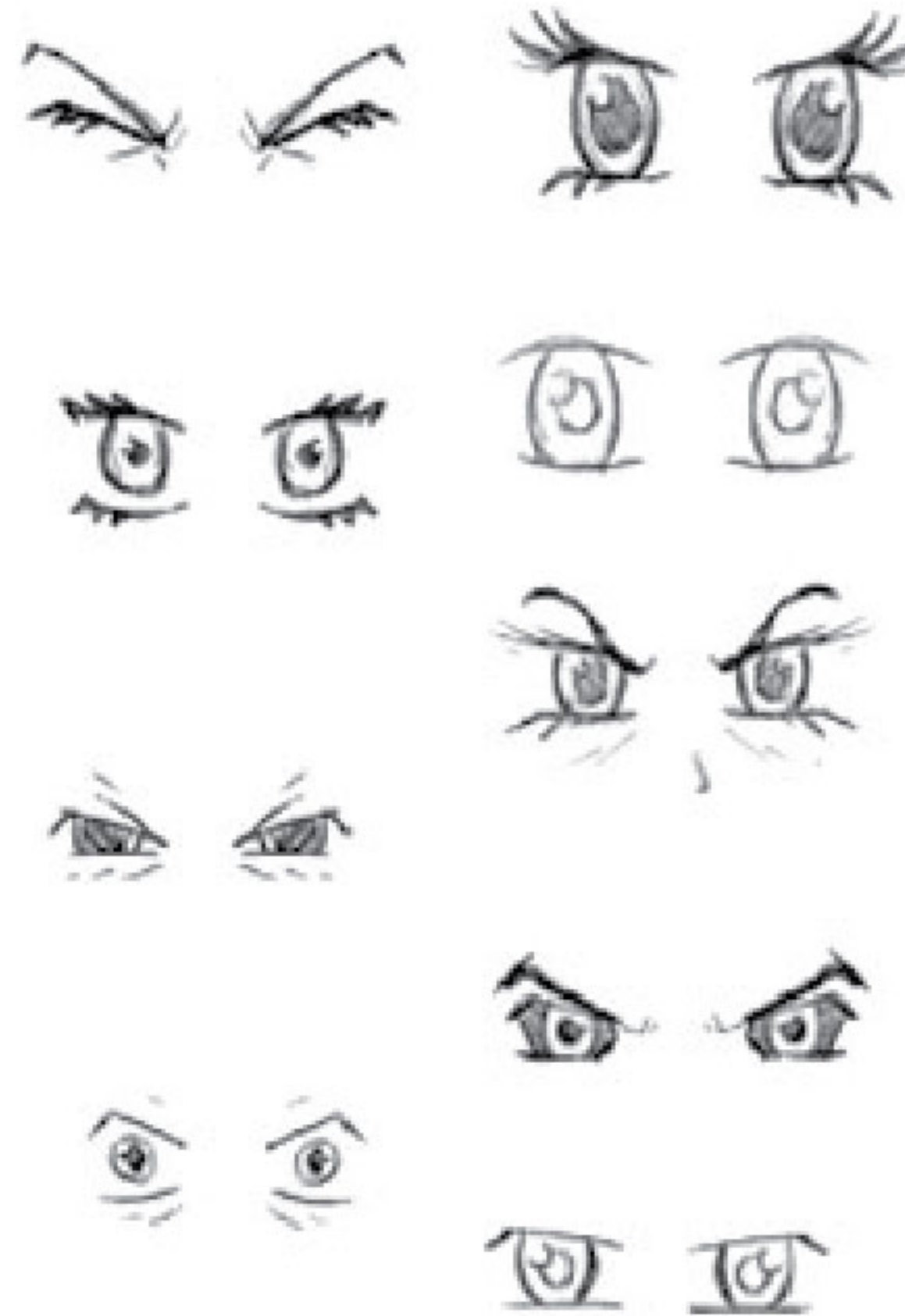
Einen Gesichtsausdruck erzielst du, indem du für die Augen unterschiedliche Formen verwendest und Wimpern und Augenbrauen hinzufügst. Nach unten zeigende Augenbrauen bedeuten Ärger. Augenbrauen, die nach oben zeigen, deuten auf Neugier oder Sorge hin. Weibliche Charaktere haben für gewöhnlich dünne Augenbrauen, während die männlichen Brauen dicker sind. Jüngere Charaktere haben sehr große Augen und keine Wimpern. Mund und Nase sind stets sehr klein.

CREATING EMOTIONS

Create expression by using different shapes for eyes and adding eyelashes and eyebrows. Eyebrows pointing downward show anger. Eyebrows pointing upward express curiosity or worry. Female characters normally have thin eyebrows, while male brows are thicker. Younger characters have very large eyes and no eyelashes. The mouth and nose are always very small.

CRÉER LES ÉMOTIONS

Tu créeras une expression du visage en prenant des formes différentes pour les yeux et en ajoutant des cils et des sourcils. Les sourcils inclinés vers le bas signifient irritation. Les sourcils relevés indiquent curiosité ou souci. Les personnages féminins ont d'habitude des sourcils fins, tandis que les sourcils masculins sont plus épais. Les personnages jeunes ont de très grands yeux et pas de cils. La bouche et le nez sont toujours très petits.



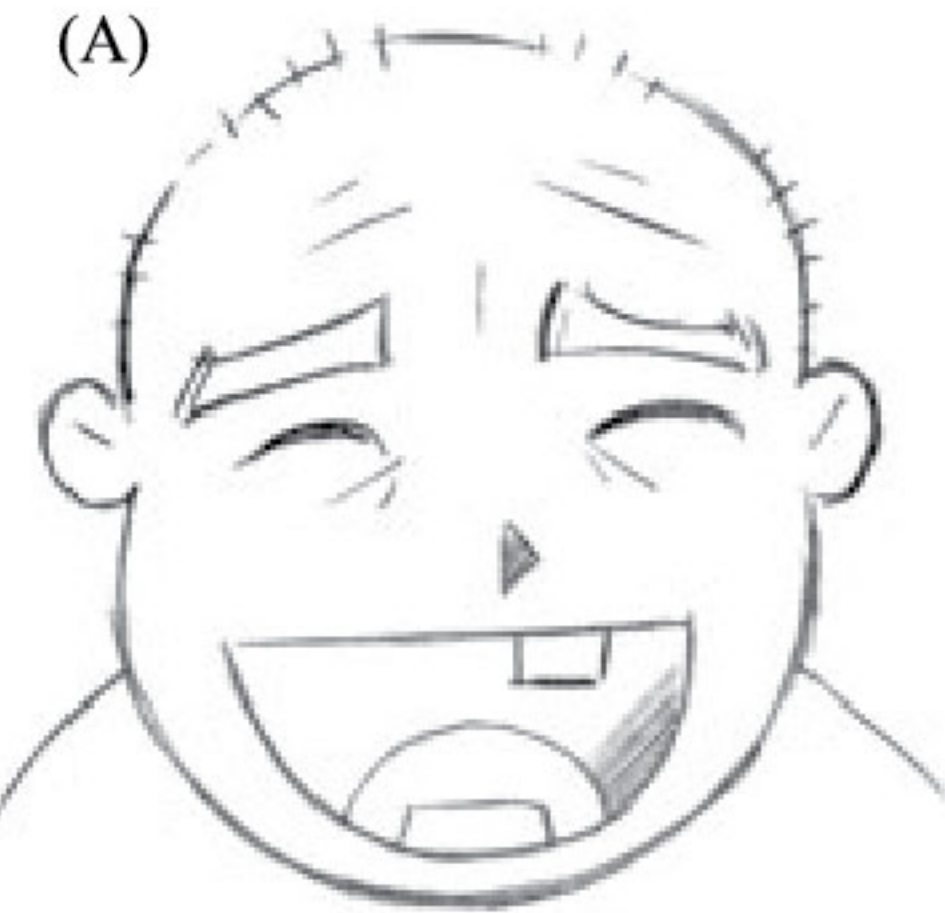
CREAR EMOCIONES

Crea expresiones utilizando diferentes formas de ojos y añadiendo pestañas y cejas. Las cejas hacia abajo significan cólera. Las cejas hacia arriba expresan curiosidad o preocupación. Per creare l'espressione usa forme diverse per gli occhi e aggiungi ciglia e sopracciglia. Le sopracciglia rivolte verso il basso indicano rabbia. Le sopracciglia rivolte verso l'alto esprimono curiosità o preoccupazione. Los personajes femeninos tienen cejas finas, normalmente, mientras que las cejas masculinas son más espesas. Los personajes jóvenes

tienen ojos grandes y no tienen pestañas. La boca y la nariz son siempre muy pequeñas.

ИЗОБРАЖАВАНЕ НА ЕМОЦИИТЕ

Създайте изражение на лицето, като използвате различни форми на очи и добавяте мигли и вежди. Веждите, насочени надолу, изразяват гняв, а тези, които сочат нагоре, изразяват любопитство или притеснение. Женските герои имат тънки вежди, докато мъжките се отличават с дебели. Младите герои често имат много големи очи и никакви мигли. Устата и носът винаги са много малки.



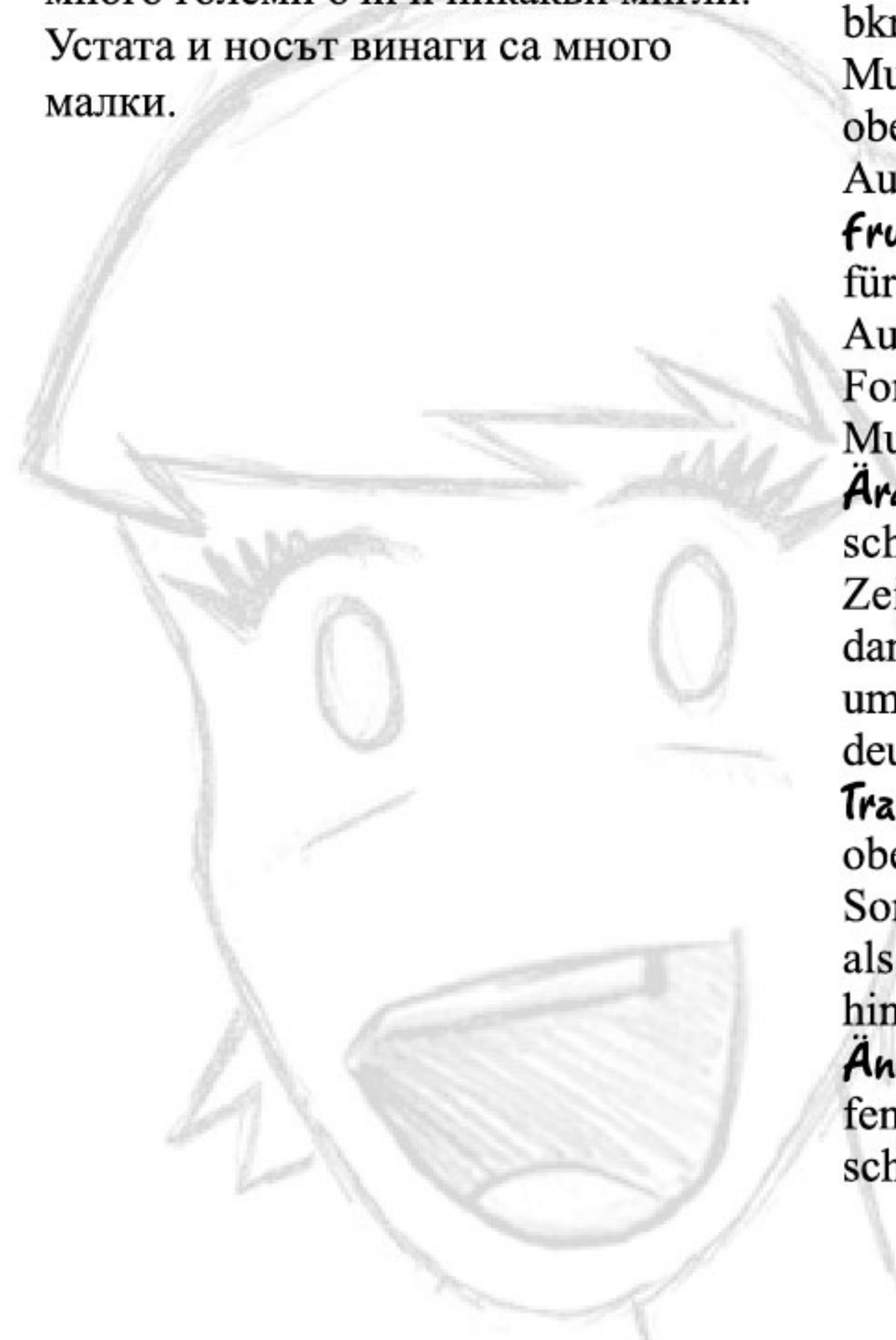
Glücklich/Lachend: Zeichne einen Halbkreis für einen offenen, glücklichen Mund. Die Augenbrauen sind nach oben gebogen, und die geschlossenen Augen bestehen aus zwei Bögen. (A)

Frustriert: Zeichne zwei kleine Bögen für die geschlossenen Augen, schräge Augenbrauen nach unten in einer V-Form und einen Schnörkel für den Mund. (B)

Ärgerlich: Zeichne dicke Augenbrauen schräg nach unten in einer V-Form. Zeichne für den Mund ein Rechteck, dann eine horizontale Linie hindurch, um zusammengebissene Zähne anzuzeigen. (C)

Traurig/Weinen: Zeichne schräg nach oben gerichtete Augenbrauen, um Sorge zu zeigen. Zeichne die Augen als zwei kleine Bögen und füge Tränen hinzu. (D)

Ängstlich: Zeichne die Augen weit offen und einen großen Kreis für einen schnappenden Mund. (E)





Happy/Laughing: Draw a half circle for an open happy mouth. Eyebrows curve upwards, and closed eyes are two arcs. (A)

Frustrated: Draw two small arcs for closed eyes, slant eyebrows down in a V shape and add a squiggle for a mouth. (B)

Angry: Slant thick eyebrows down in a V shape. Draw a rectangle for a mouth and a horizontal line across to show partially clenched teeth. (C)

Sad/Crying: Draw eyebrows slanted upward to show worry. Draw the eyes as two small arcs and add tears. (D)

Frightened: Draw eyes wide open and a large circle for a gasping mouth. (E)



Heureux/riant: Dessine un demi-cercle pour faire une bouche ouverte et heureuse. Les sourcils sont incurvés vers le haut et les yeux fermés sont faits de deux arcs de cercle. (A)

frustré: Dessine deux petits arcs de cercle pour les yeux fermés, des sourcils inclinés vers le bas en forme de V et une ligne ondulée pour la bouche. (B)

fâché: Dourcils épais et inclinés en forme de V. Dessine pour la bouche un rectangle traversé par une ligne horizontale pour indiquer en partie les dents serrées. (C)

Triste/en pleurs: Dessine des sourcils pointés vers le haut pour indiquer le souci. Dessine les yeux avec deux arcs de cercle fins et ajoute des larmes. (D)

Timoré: Dessine les yeux grands ouverts et un grand cercle pour faire une bouche haletante. (E)



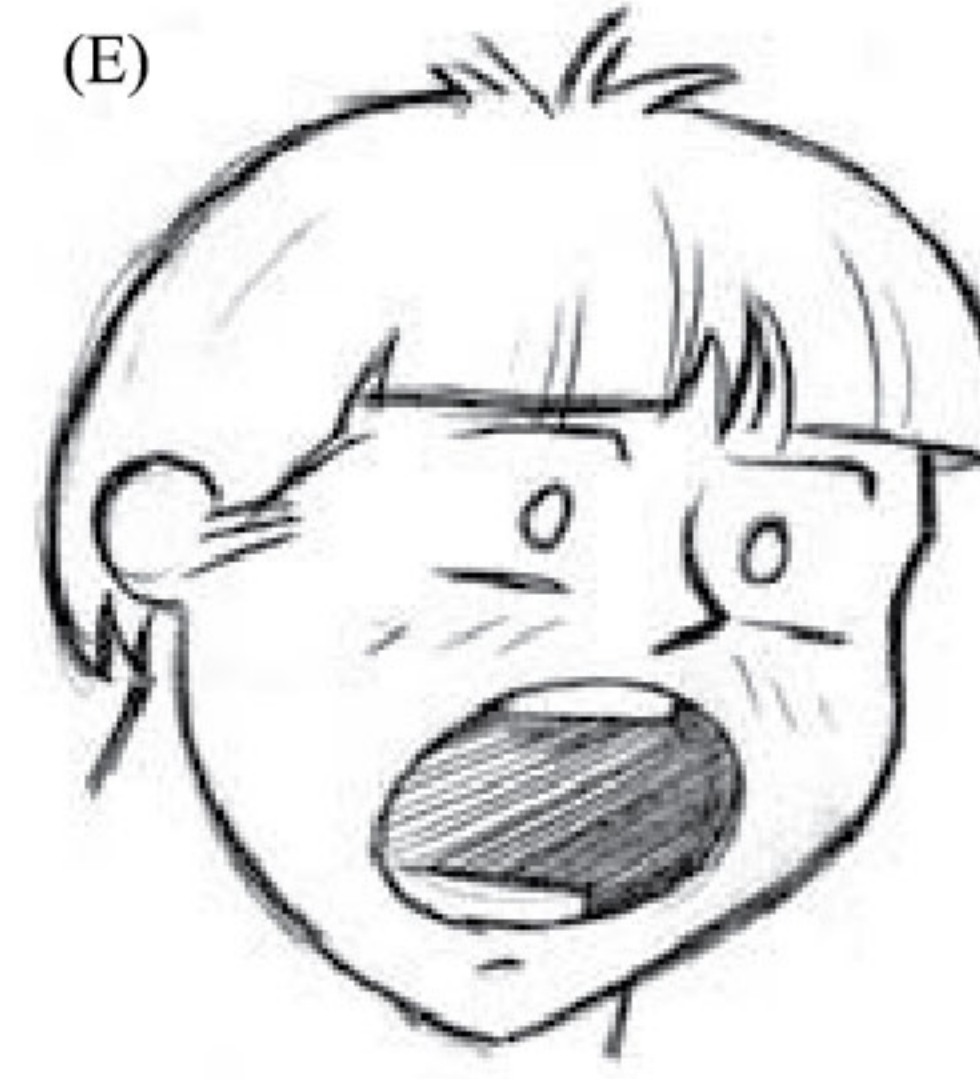
Alegre/Sonriente: Dibujar medio círculo para una boca alegre y abierta. Las cejas se curvan hacia arriba, y los ojos cerrados son dos arcos. (A)

frustrado: Dibujar dos pequeños arcos como ojos cerrados, inclinar las cejas hacia abajo en forma de V y añadir una raya en S como boca. (B)

Enfadado: Sesgar unas cejas espesas hacia abajo en forma de V. Dibujar un rectángulo como boca con una línea horizontal que cruza, para mostrar unos dientes parcialmente apretados. (C)

Triste/Llorando: Dibujar las cejas hacia arriba para mostrar preocupación. Dibujar los ojos como dos pequeños arcos y añadir unas lágrimas. (D)

Asustado: Dibujar los ojos muy abiertos y un gran círculo para crear una boca jadeante. (E)



Радост/Смех: Нарисувайте полукръг за отворена щастливо уста. Веждите насочете нагоре, а затворените очи да са две дъги. (A)

Разочарование: Нарисувайте две малки дъги за затворени очи, наклонени надолу вежди във формата V и добавете завъртулка за уста. (B)

Гняв: Наклонете надолу дебели вежди във V форма. Създайте правоъгълник като уста и хоризонтална черта отвсяка страна, която показва отчасти стиснати зъби. (C)

Тага/Илам: Нарисувайте вежди, насочени нагоре, за да покажете притеснение. Направете очите като две малки дъги и добавете сълзи. (D)

Уплаха: Нарисувайте широко отворени очи и голям кръг за ахнала уста.

ZEICHNEN DES KÖRPERS DRAWING THE BODY • DESSIN DU CORPS • DIBUJAR EL CUERPO • IL CORPO • РИСУВАНЕ НА ТЯЛО

DER RUMPF

Ein Körper kann durch eine Reihe von Dreiecken, Zylindern, abgeschnittenen Zylindern und Ovalen gestaltet werden.

Beginne mit zwei Dreiecken, die sich an den Endpunkten überlappen. Skizziere ein drittes Dreieck mit der Spitze nach unten, das an die Spitze des oberen Dreiecks anschließt. Es sollte ungefähr halb so groß sein wie die ersten beiden Dreiecke. Zusammen stellen diese drei Dreiecke die Basis für Rumpf und Hüften dar. (A)

Bei männlichen Figuren sollten die Formen breiter und schwerer sein. Männer haben breite Schultern und schmale Hüften (B), während Frauen schmale Schultern und breitere Hüften haben.

THE TORSO

A body can be created using a series of triangles, cylinders, tapered cylinders and ovals.

Begin with two triangles overlapping at the pointed ends. Sketch a third triangle pointing downward resting at the point of the top triangle. It should be approximately half the size of the first two triangles. Together these three triangles are the basis for the torso and hips. (A)

For male figures, use wider and heavier shapes. Men have wide shoulders and narrow hips (B), while women have narrow shoulders and wider hips.

LE TRONC

On peut esquisser un corps avec une série de triangles, de cylindres, de cylindres tronqués et d'ovales.

Commence avec deux triangles dont les pointes se recouvrent. Esquisse un troisième triangle la pointe en bas et dont le côté supérieur s'appuie sur la pointe du triangle du haut. Sa taille devra être d'environ la moitié de celle des deux premiers triangles. L'ensemble de ces trois triangles représente la base pour le tronc et les hanches. (A)

Pour les personnages masculins, les formes seront plus larges et plus lourdes. Les hommes ont des épaules larges et des hanches étroites (B), tandis que les femmes ont les épaules étroites et les hanches plus larges.

EL TORSO

Se puede dibujar un cuerpo utilizando una serie de triángulos, cilindros cónicos y óvalos.

Comenzar con dos triángulos solapados en sus extremos en punta. Dibujar un tercer triángulo con el extremo puntiagudo hacia abajo que descansa en la punta del triángulo superior. Su tamaño debe ser de aproximadamente la mitad de los dos triángulos previos. Estos tres triángulos juntos conforman la base del torso y de las caderas. (A)

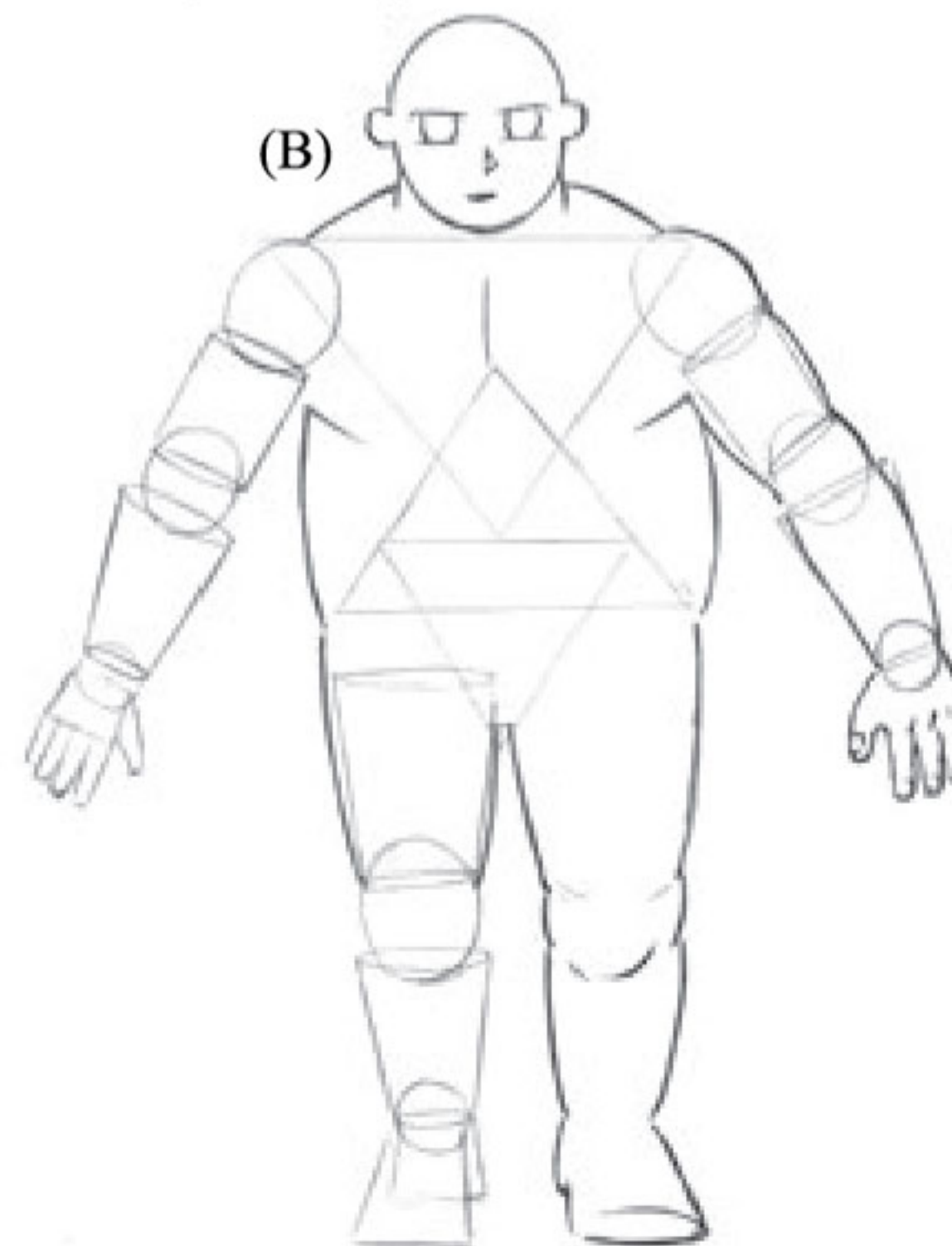
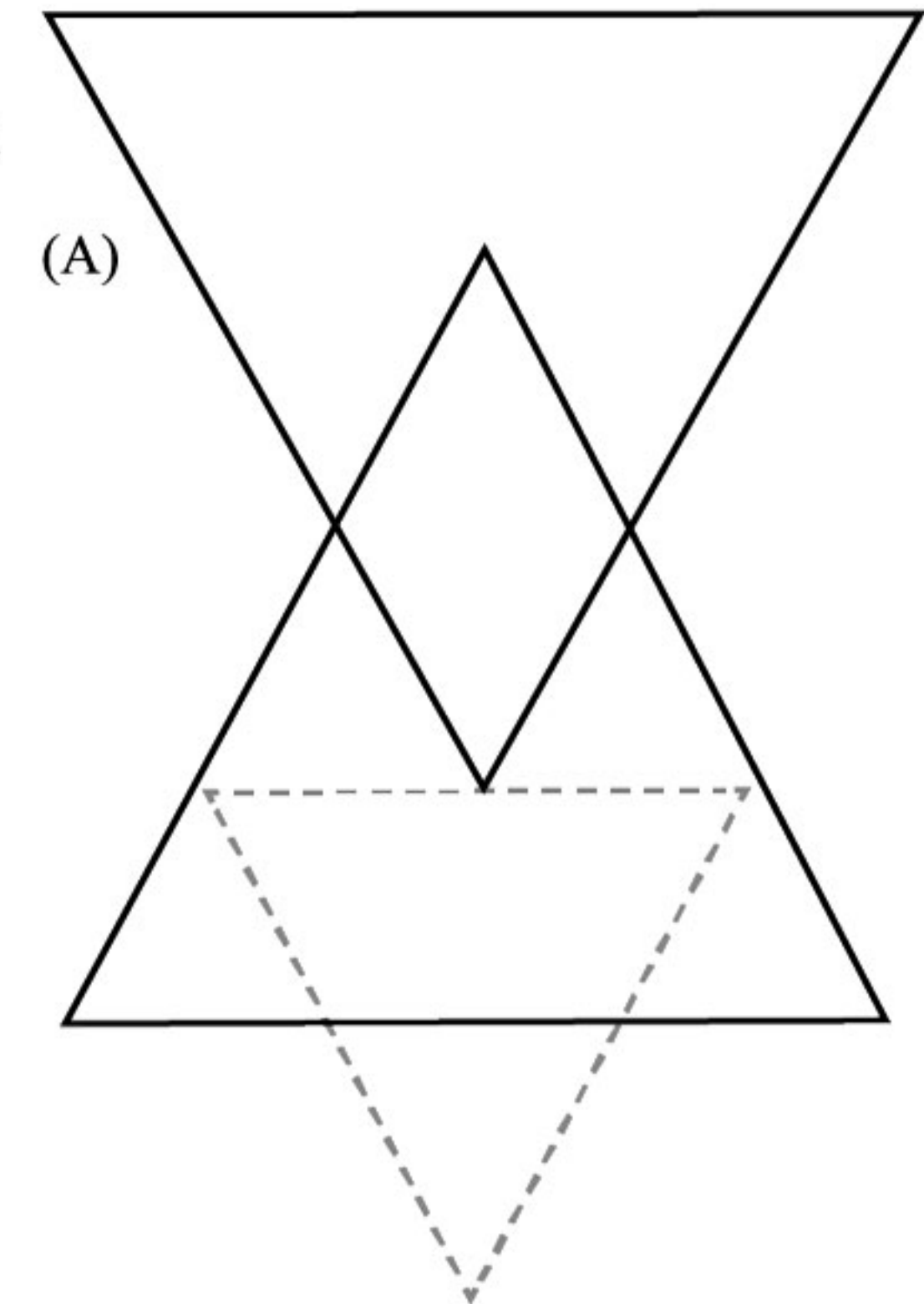
Para figuras masculinas, usar formas más amplias y pesadas. Los hombres tienen la espalda ancha y las caderas estrechas (B), mientras que las mujeres tienen la espalda estrecha y las caderas anchas.

ТОРСОТ

Тялото може да бъде създадено, използвайки множество от триъгълници, цилиндри, остри цилиндри и овали. Започнете с два триъгълника, които се застъпват върху остриите ръбове.

Скицирайте трети триъгълник, който сочи надолу, положен върху точката на горния триъгълник. Трябва да бъде приблизително наполовина на размера на първите два триъгълника. Заедно тези три триъгълника се превръщат в основата на торса и бедрата. (A)

За мъжки фигури използвайте по-широки и по-тежки форми. Мъжете имат широки рамене и тесни бедра (B), докато жените имат по-тесни рамене и по-широки бедра.



Um die Höhe des Körpers zu berechnen, nutze das Verhältnis der Kopfgröße zum restlichen Körper. Ein Standardkörper ist etwa 7 Köpfe groß.

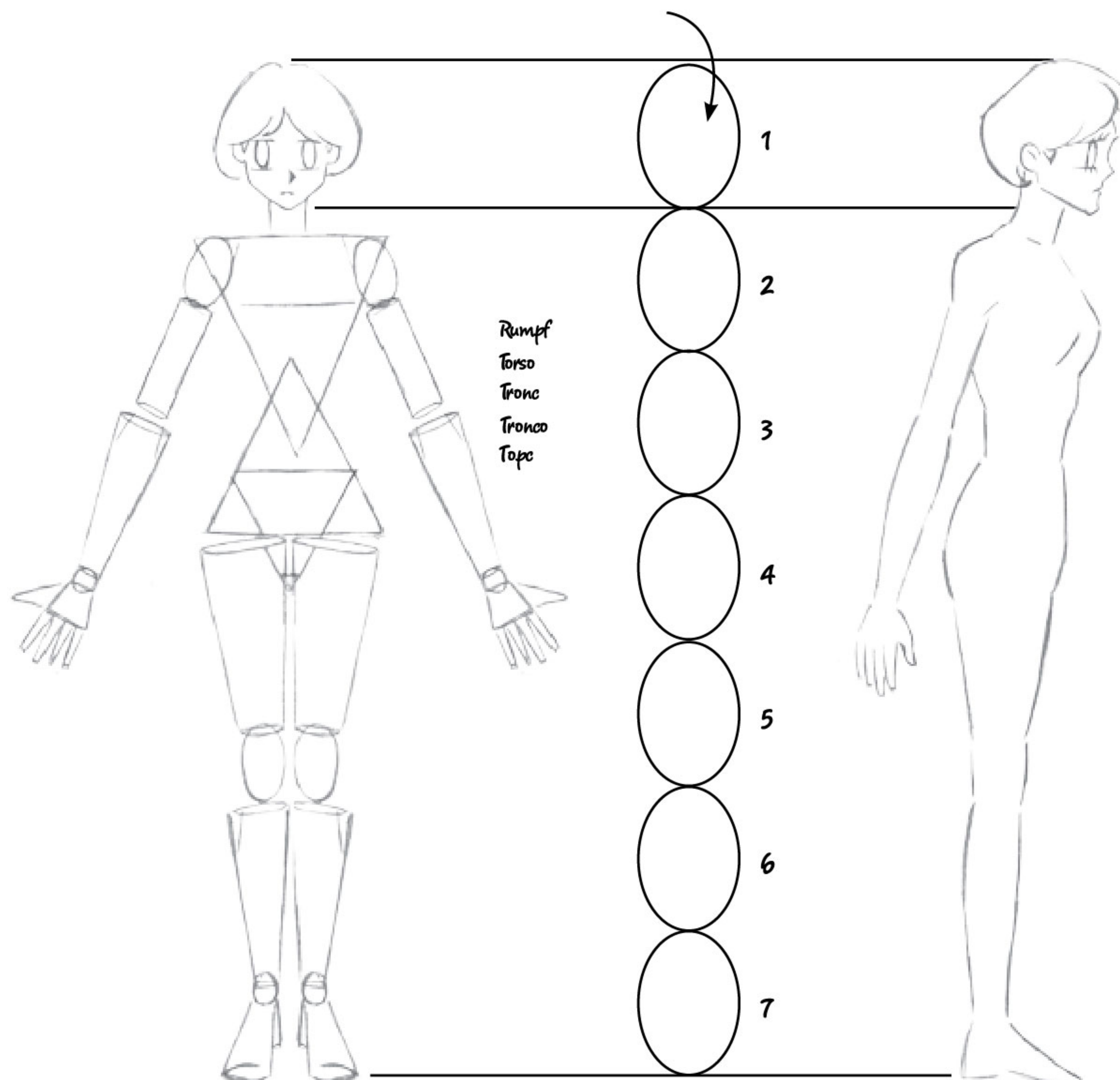
To calculate the height of the body, use the ratio of the size of the head to the rest of body. A standard figure is about 7 heads high.

Pour calculer la hauteur du corps, fais le rapport entre la tête et le reste du corps. Un corps standard mesure environ 7 fois la hauteur de la tête.

Para calcular la altura del cuerpo, utilizar el ratio del tamaño de la cabeza en relación con el resto del cuerpo. Una figura estándar tiene una altura de 7 veces la cabeza.

За да изчислите височината на тялото, използвайте отношението на размера на главата към останалото тяло.

Стандартната фигура е висока около 7 глави.



Kleine Hilfe

Unterschiedliche Charaktere haben unterschiedliche Körperproportionen. Übertreibe die Formen und Größen und schaffe somit Persönlichkeiten.

Ein Superheld (A) kann einen kleineren Kopf haben, damit sein großer Brustkorb voll zur Geltung kommt. (In diesem Fall kann er ruhig 8 Köpfe groß sein.) Seine Extremitäten dürfen dicker sein, damit seine Muskeln betont werden.

Ein Maskottchen oder ein Kind (B) hätte einen viel größeren Kopf im Verhältnis zu seinem Körper. Seine Extremitäten wären kurz und stämmig.

Helpful Hint

Different characters have different body proportions. Exaggerate the shapes and sizes to create personalities.

A superhero (A) may have a smaller head to show off his large chest. (In this case, he might be 8 heads tall.) His limbs might be thicker to emphasize his muscles.

A mascot or a kid (B) would have a much bigger head in relation to its body. His limbs would be short and stubby.



Conseil

Les différents personnages ont des corps de proportions différentes. Exagère les formes et les grandeurs pour définir ainsi les personnalités.

Un super héros (A) peut avoir une tête plus petite afin que sa large poitrine soit bien mise en valeur. (Dans ce cas il pourra très bien être haut de huit têtes.) Ses membres peuvent être plus gros pour faire ressortir la musculature.

Une mascotte ou un enfant (B) aura une tête beaucoup plus grosse par rapport au corps. Les membres seront courts et gros.

Sugerencia

Los diferentes personajes tienen proporciones diferentes. Es posible exagerar las formas y los tamaños para crear la personalidad de los mismos.

Un superhéroe (A) puede tener una cabeza algo más pequeña de lo normal para destacar así sus grandes pectorales. (En este caso, debería tener una altura de 8 cabezas). Sus extremidades pueden ser más gruesas para destacar su musculatura.

Las mascotas y los niños (B) tienen generalmente la cabeza muy grande en relación a su cuerpo. Sus extremidades son cortas y rechonchas.

Полезен съвет

Различните герои имат различни пропорции на тялото. Преувеличете формите и размерите, за да създадете характери.

Супергероят (A) може да има по-малка глава с цел да изпъкне големият му гръден кош. В такъв случай, той може да бъде висок 8 глави). Крайниците му може да бъдат по-дебели, за да се видят мускулите му.

Амулет или дете (B) може да има много по-голяма глава в сравнение с тялото си. Крайниците му биха били къси и набити.

HÄNDE ZEICHNEN

DRAWING HANDS • LE DESSIN DES MAINS • DIBUJAR MANOS • LE MANI • РУЧЬБАНЕ НА РЪКЪ

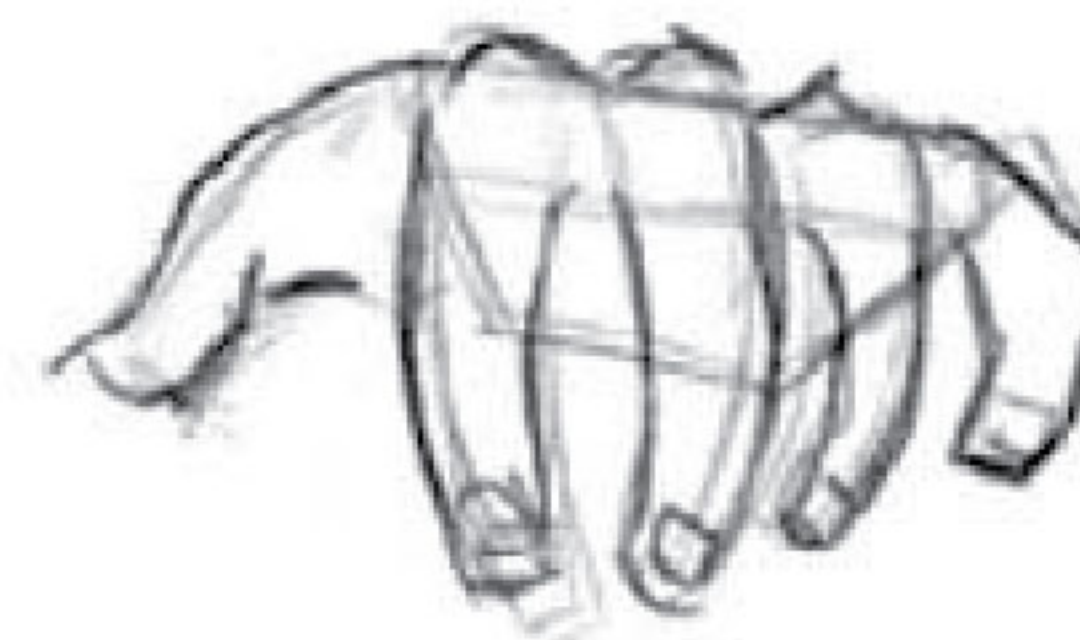
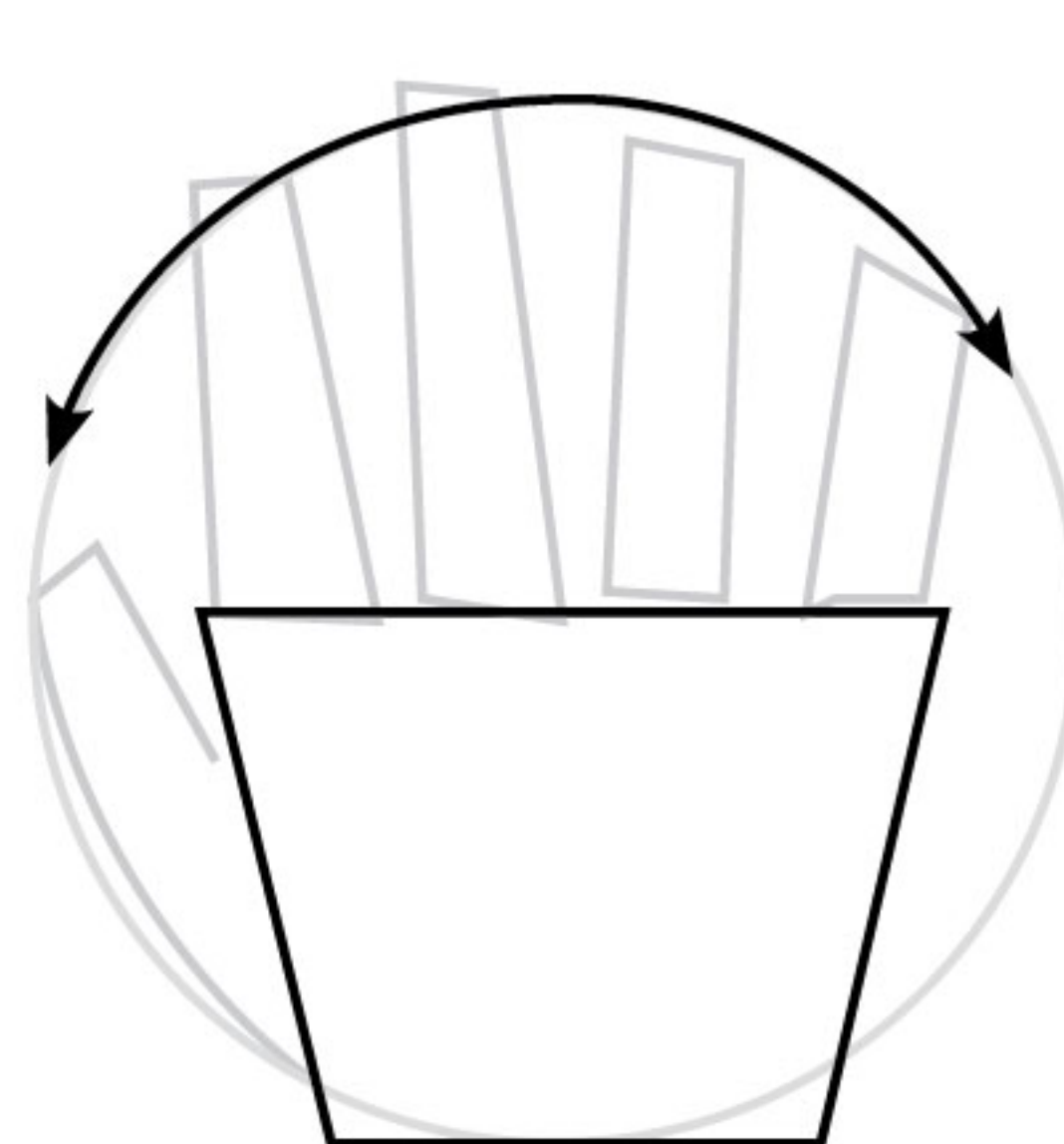
Die Handfläche oder Basis der Hand kann mittels eines Trapezes gezeichnet werden. Für Finger und Daumen werden abgeschnittene Zylinder hinzugefügt.

The palm, or base of the hand, can be drawn with a trapezoid. Add tapered cylinders to create fingers and a thumb.

La paume ou la base de la main peut se dessiner à l'aide d'un trapèze. Pour les doigts et le pouce on ajoute des cylindres tronqués.

La palma o base de la mano se puede dibujar con un trapecio. Añade cilindros truncados para dibujar los dedos y los pulgares.

Дланта или основата на ръката може да бъде нарисувана с трапец. Добавете заострени цилиндри, за да създадете палец и останалите пръсти.



HALS UND KOPF

Zeichne für den Hals einen kleinen Zylinder und füge dann den Kopf hinzu (unter Berücksichtigung der Anleitung auf den Seiten 7-12).

THE NECK AND HEAD

Draw a small cylinder for the neck and then add the head using the directions on pages 7-12.

LE COU ET LA TÊTE

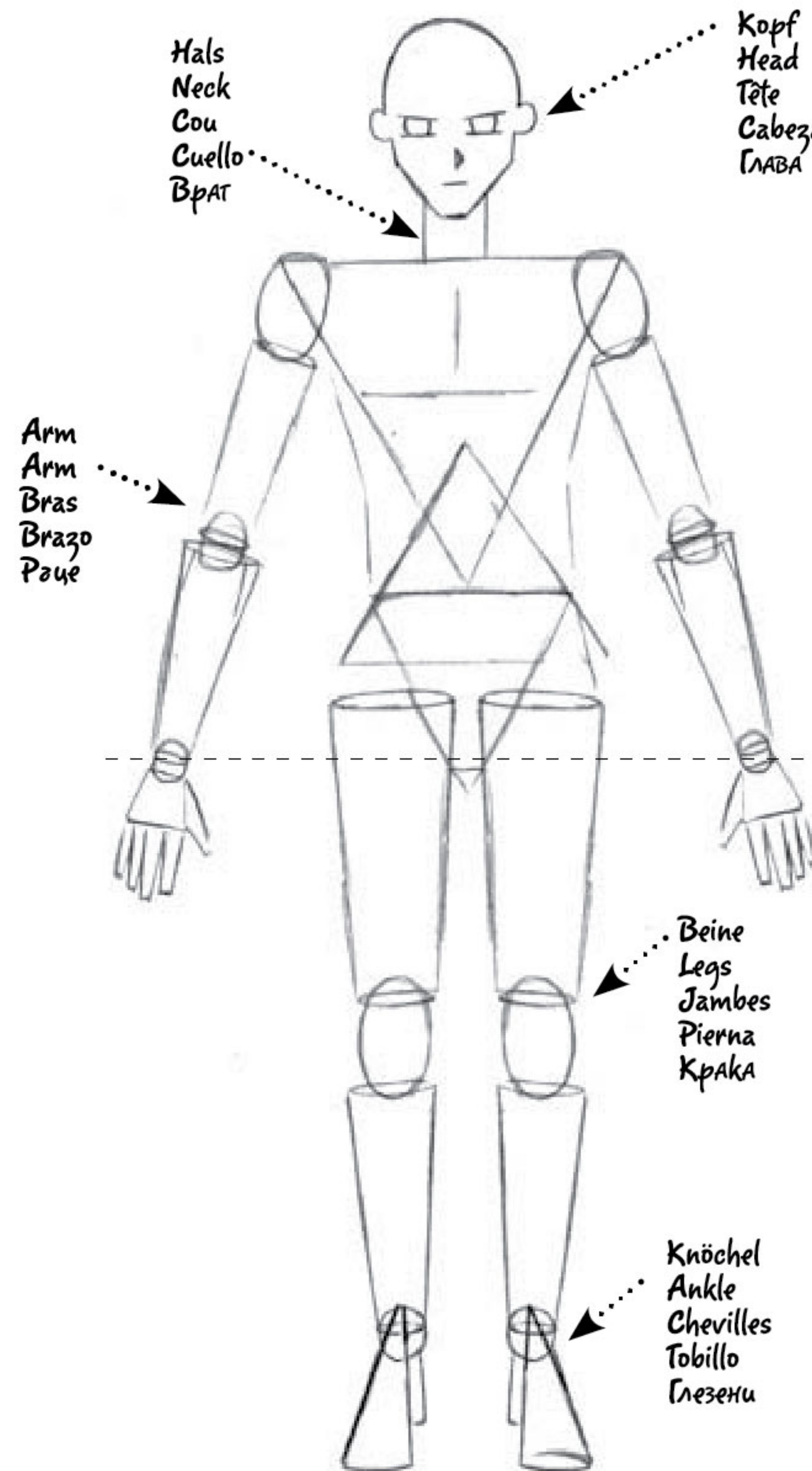
Pour le cou, dessine un petit cylindre et ajoute la tête en te reportant aux instructions des pages 7-12.

EL CUELLO Y LA CABEZA

Dibujar un pequeño cilindro como cuello y a continuación añadir la cabeza según las instrucciones de las páginas 7-12.

ВРАТЪТ И ГЛАВАТА

Нарисувайте малък цилиндър за врат и след това добавете главата, спазвайки инструкциите на страници 7-12.



DER ARM

Zeichne in jeder Ecke des oberen Dreiecks ein Oval für die Schultern. Füge die Arme hinzu, indem du zwei abgeschnittene Zylinder zeichnest, einen unter dem anderen. Lasse dazwischen eine Lücke und zeichne ein Oval für den Ellbogen. Das Handgelenk sollte an der unteren Spitze des untersten Dreiecks enden.

Unten am Arm für das Handgelenk ein kleines Oval zeichnen. Die Hand zeichnest du, wie auf Seite 18 beschrieben.

THE ARM

Draw an oval at each corner of the top triangle for the shoulders. Add arms by drawing two tapered cylinders, one below the other. Leave a gap between and draw an oval to represent the elbow. The wrist should end at the bottom tip of the lowest triangle.

Add a small oval at the bottom of the arm for a wrist. Add the hand, using the instruction on page 18.

LE BRAS

Dessine un ovale à chaque coin du triangle supérieur pour les épaules. Ajoute les bras en dessinant deux cylindres tronqués l'un au-dessous de l'autre. Laisse un espace entre les deux et dessine un ovale pour faire les coudes. Le poignet se termine à la pointe inférieure du dernier triangle du bas.

En bas du bras, dessine un ovale pour le poignet. La main se dessine comme l'instruction de page 18.

LOS BRAZOS

Para los hombros, dibujar un óvalo en cada extremo del triángulo superior. Añadir los brazos dibujando dos cilindros cónicos, uno por debajo del otro. Dejar espacio para dibujar un óvalo que represente el codo. La muñeca debe finalizar en la parte inferior de la punta del triángulo más bajo.

Añadir un pequeño óvalo a la parte baja del brazo, para dibujar a muñeca. Añadir la mano, según la sinstrucción en página 18.

РЪКАТА

Нарисувайте по един овал на всеки ъгъл от горния триъгълник, за да станат рамене. Добавете ръце, като нарисувате два островърхи цилиндъра един под друг. Оставете малко разстояние между тях и създайте овал, за да отбележите лакътя. Китката трябва да завършва на дъното на най-долния триъгълник.

Добавете малък овал накрая на ръката като китка. Добавете ръката, използвайки инструкциите на страница 18.



BEINE UND FÜSSE

Die Beine werden mit abgeschnittenen Zylindern und einem Oval für die Knie geformt. (Die Knie sollten den oberen Zylinder überlappen.) Zeichne ein kleines Oval für den Knöchel und ein Dreieck für den Fuß.

LEGS AND FEET

The legs are shaped with tapered cylinders and an oval for the knee. (The knee should overlap the top cylinder.) Draw a small oval for the ankle and a triangle for the foot.

JAMBES ET PIEDS

Les jambes sont formées par des cylindres tronqués et les genoux par un ovale. (Les genoux doivent recouvrir légèrement le cylindre supérieur.) Dessine un petit ovale pour les chevilles et un triangle pour le pied.

PIERNAS Y PIES

Las piernas se crean con cilindros truncados y con un óvalo para la rodilla. (La rodilla debe solaparse con el cilindro superior.) Dibujar un pequeño óvalo para el tobillo y un triángulo para el pie.

КРАКА И СЪЖИЛА

Краката са оформени като островърхи цилиндри и чрез овал за коляното. (Коляното трябва да застъпва горния цилиндър). Нарисувайте малък овал за глезена и триъгълник за стъпалото.

KÖRPER IN BEWEGUNG

Der Körper ist ein agiles System. Er hat keine natürliche starre Position. Diese Zeichnungen sind Beispiele für Körper in Bewegung. Auf diesen Skizzen kann man einige der zugrunde liegenden Formen erkennen und wie sie in Bewegung miteinander in Beziehung stehen.

Kürzere Linien zeigen einen kleineren Bewegungsbereich an. (A)

Einen Aufprall zeigst du durch kurze Linien, die sternförmig vom Kontaktpunkt aus verteilt sind. (B)

Linien, die sich um den Körper wickeln, zeigen an, dass sich eine Figur dreht. (C)

BODIES IN MOTION

The body is an agile system. It has no natural rigid position. These drawings are examples of bodies in motion. In these sketches, notice some of the underlying shapes are still visible and show how they relate to each other when moving.

Shorter lines indicate smaller range of motion. (A)

Show impact by short lines radiating from point of contact. (B)

Wrap lines around the body to indicate that a character is twisting. (C)

LES CORPS EN MOUVEMENT

Le corps est un système souple. Il n'a pas, de par sa nature, de position rigide. Ces dessins sont des exemples de corps en mouvement. Sur ces croquis tu peux reconnaître quelques-unes des figures de base et comment elles sont en rela-

tion entre elles dans le mouvement.

Les lignes courtes indiquent une course de mouvement courte. (A)

Tu indiqueras un choc par des lignes courtes réparties en étoile autour du point de contact. (B)

Les lignes qui s'enroulent autour du corps montrent que le personnage effectue une rotation. (C)

CUERPOS EN MOVIMIENTO

El cuerpo es un sistema ágil. No tiene posiciones rígidas naturales. Estos dibujos son ejemplos de cuerpos en movimiento. En estos esbozos hay que destacar algunas formas ocultas que todavía se dejan ver y muestran como se relacionan unas con otras al moverse. Las líneas cortas indican un rango inferior de movimiento. (A)

Reflejar impactos mediante líneas cortas salientes del punto de contacto. (B)

Envolver todo el cuerpo con líneas para mostrar que el personaje está girando. (C)

ТЕЛАТА В ДВИЖЕНИЕ

Тялото е подвижна система. Тя няма вродена статична позиция. Тези рисунки са примери за движещи се тела. В тези картинки забележете как някои от основните форми все още са видими и показват как се съчетават с всеки герой, докато той се движи. По-късите линии индикират по-тесен обсег на движение. (A) Покажете въздействие чрез къси линии, излъчващи се от точката на докосване. (B)

Увийте линии около тялото за да покажете, че героят се завърта. (C)



Verwende Geschwindigkeitslinien, um eine Bewegung anzuzeigen.

Use speed lines to create a sense of movement.

Utilise les lignes de vitesse pour donner l'impression de mouvement.

Utiliza líneas de velocidad para crear sensación de movimiento.

ИЗПОЛЗВАЙТЕ СИЛАТА НА СКОРОСТТА, ЗА ДА СЪЗДАДЕТЕ УСЕЩАНЕ ЗА ДВИЖЕНИЕ.

KÖRPER IN BEWEGUNG • BODIES IN MOTION • LES CORPS EN MOUVEMENT • CUERPOS EN MOVIMIENTO • ТЕЛА В ДВИЖЕНИИ

Kleine Hilfe

Mit einer Schablone kannst du Bewegungslinien zeichnen, um Bewegung, Schwung, Geschwindigkeit, Richtung, Aufregung und Energie darzustellen. Nutze sternförmig angeordnete Linien hinter einer Figur um zu zeigen, dass sie rennt.

Nutze die gebogenen Linien der Schablone, um eine schwingende Bewegung darzustellen.

Helpful Hint

Use a stencil to create motion lines to show movement, momentum, speed, direction, excitement, and energy. Use radiating straight lines behind a character to show the action of a person running.

Use the curved lines of the stencil to show the action of a swinging motion.

Conseil

À l'aide d'un gabarit, tu peux dessiner les lignes de mouvement pour indiquer l'élan, la vitesse, la direction, l'excitation et l'énergie. Utilise les lignes rayonnantes derrière le personnage pour montrer qu'il court.

Utilise les lignes courbes du gabarit pour indiquer un mouvement circulaire.

Sugerencia

Utiliza una plantilla para dibujar líneas que muestren movimiento, impulso, velocidad, sentido, excitación y energía. Utiliza líneas rectas salientes tras los personajes para mostrar la acción



de correr en el personaje. Las líneas curvas de la plantilla muestran la acción de un movimiento de balanceo.

Полезен съвет

Използвайте шаблон, за да създадете линии на движение, които да покажат динамика, инерция, скорост, посока, възбуда на тялото и енергия. Излъчете прави линии иззад героя, за да покажете действието на тичащ човек.

Използвайте кривите линии на шаблона, за да покажете дейността на кръгово движение.



Zeichne Muskeln und Kleidung über das Gerüst, um verschiedene Charaktere zu schaffen.

Add muscle and clothing over the framework to create any number of characters.

Dessine les muscles et les habits sur l'ébauche de corps pour créer différents personnages.

Añade musculatura y ropas sobre el esqueleto para crear infinidad de personajes.

Добавете мускули и облекло върху рамката, за да създадете безброй различни персонажи.



Sanft gebogene Linien zeigen eine saussende Bewegung an. (A)

Ganz gerade Bewegungslinien zeigen, dass diese Figur sehr schnell rennt. Zeichne gerade Linien mit Hilfe von Lineal oder Schablone. (B)

Soft curved lines indicate sweeping motion. (A)

Very straight motion lines indicate that this character is running very rapidly. Use your ruler or stencil for drawing straight lines. (B)

Des lignes légèrement courbes indiquent un mouvement vif. (A)

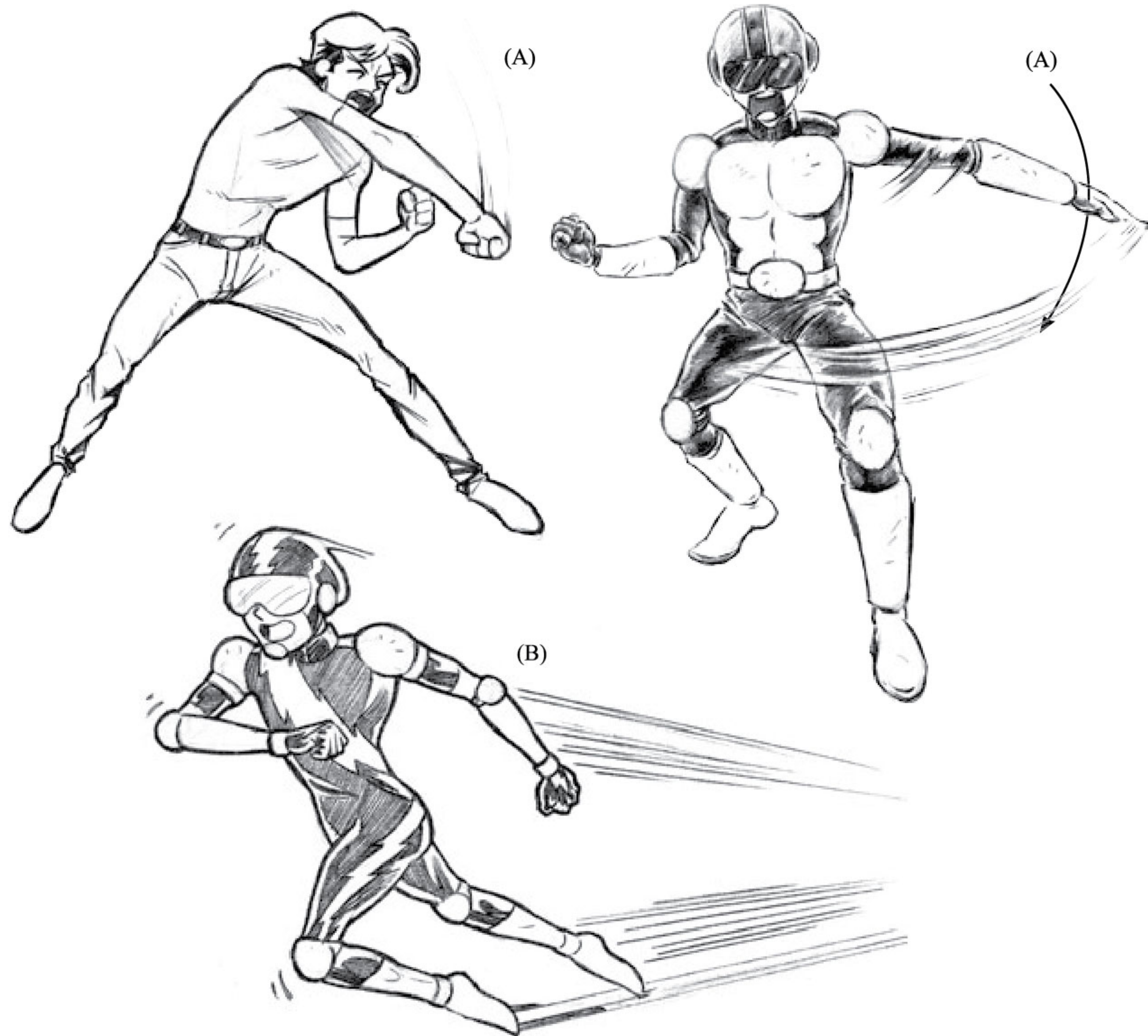
Les lignes de mouvement toutes droites indiquent que ce personnage court très vite. Dessine ces lignes droites à l'aide d'une règle ou du gabarit. (B)

Envolver todo el cuerpo con líneas para mostrar que el personaje está girando. (A)

Las líneas de movimiento muy rectas indican que el personaje corre con rapidez. Utilizar una regla o la plantilla para dibujar líneas muy rectas. (B)

Меките криви линии индикират стремително движение. (A)

Изключително правите черти показват, че героят тича много бързо. Използвайте линията или шаблона си, за да нарисувате прави линии. (B)



KLEIDUNG

Kleidung und Zubehör mit winzigen Details wie Schleifen, Umhänge, Schmuck und Schwerter personalisieren und definieren einen Charakter. Schlackernde Kleidung oder wehendes Haar helfen, eine Bewegung darzustellen. Beachte, wie die Bänder am Kopfschmuck dieses Kriegers die Illusion vermitteln, dass er sich gerade bewegt hat. (A)

Wenn deine Figur viele starre Rüstungsteile trägt, können ein flatternder Umhang oder Kopfschmuckbänder, die im Wind wehen, helfen, eine Bewegung darzustellen. (B)

CLOTHING

Clothing and accessories with tiny details like bows, capes, jewelry and swords personalize and define the character. Flapping clothes or flowing hair help show movement. (A)

Notice how the ribbons on this warrior's headdress give the illusion that he just moved. (B)

VÊTEMENTS

Les vêtements et les accessoires avec de petits détails comme les nœuds, les capes, les bijoux et les épées personnalisent et définissent le personnage. Les vêtements flottants ou les cheveux au vent aident à représenter un mouvement. (A)

Remarque comme les rubans de la coiffure de ce guerrier donnent l'illusion qu'il vient de les rejeter en arrière. (B)



PRENDAS DE VESTIR

Las prendas de vestir y los accesorios con detalles diminutos como arcos, capas, joyas y espadas, personalizan y definen a los personajes. La ropa batida o el cabello que fluye, ayudan a mostrar movimiento.

Observa como las cintas del adorno de la cabeza en este guerrero reflejan que el mismo acaba de moverse. (A)

Si el personaje tiene una armadura rígida, es posible añadirle una capa o cintas en el adorno de la cabeza para ayudar a reflejar el efecto de movimiento. (B)

ОБЛЕКЛОТО

Облеклото и аксесоарите с дребни детайли като панделки, наметала, бижута и оръжия обобщават и изразяват героя.

Развяващите се дрехи или летящата коса допринасят за изразяването на движение. (A)

Забележете как връзките на шапката на воина създават илюзията, че той току-що е помръднал. (B)

Kleine Hilfe

Durch die Kleidung lassen sich Alter, Geschlecht und Persönlichkeit einer Figur darstellen.

Weibliche Figuren tragen für gewöhnlich Röcke und Kleider, während weibliche Helden und Männer normalerweise eine Rüstung und eng anliegende Kleidung tragen.

Erwachsene Frauen würden einfach gestaltete Röcke tragen. (A)

Ein jüngeres Mädchen würde einen Faltenrock tragen, wie bei einer Schuluniform. (B)

Leichte, fließende Stoffe mit Falten und Details wie Bänder und filigrane Ärmelstulpen eignen sich perfekt für weibliche Charaktere. (C)

Männliche Charaktere tragen für gewöhnlich glatte, glänzende, enge Kleidung. Zeichne eine Rüstung, indem du scharfe, winklige Formen wählst. Handschuhe und Schutzausrüstung sind ebenfalls eine gute Ergänzung. (D)

Helpful Hint

Show a character's age, gender and personality with clothing.

Female characters usually wear skirts and dresses, while female heroes and males generally dress in armor and fitted clothing.

Adult women would wear simple fitted skirts. (A)

A younger girl would wear a pleated, school uniform type skirt. (B)

Light, flowing fabric with creases and details like ribbons and delicate shirt

cuffs are perfect for female characters.

(C)
Male characters generally wear slick, shiny, tight clothes. Draw armor using sharp, angular shapes. Gloves and protective gear are also great additions. (D)

Conseil

Les vêtements aident à représenter l'âge, le sexe et la personnalité d'un personnage.

Les personnages féminins portent en général une jupe ou une robe, tandis que les héros masculins et les hommes portent normalement une armure et un vêtement adéquat.

Les femmes adultes porteront simplement des jupes adaptées à leur âge. (A)

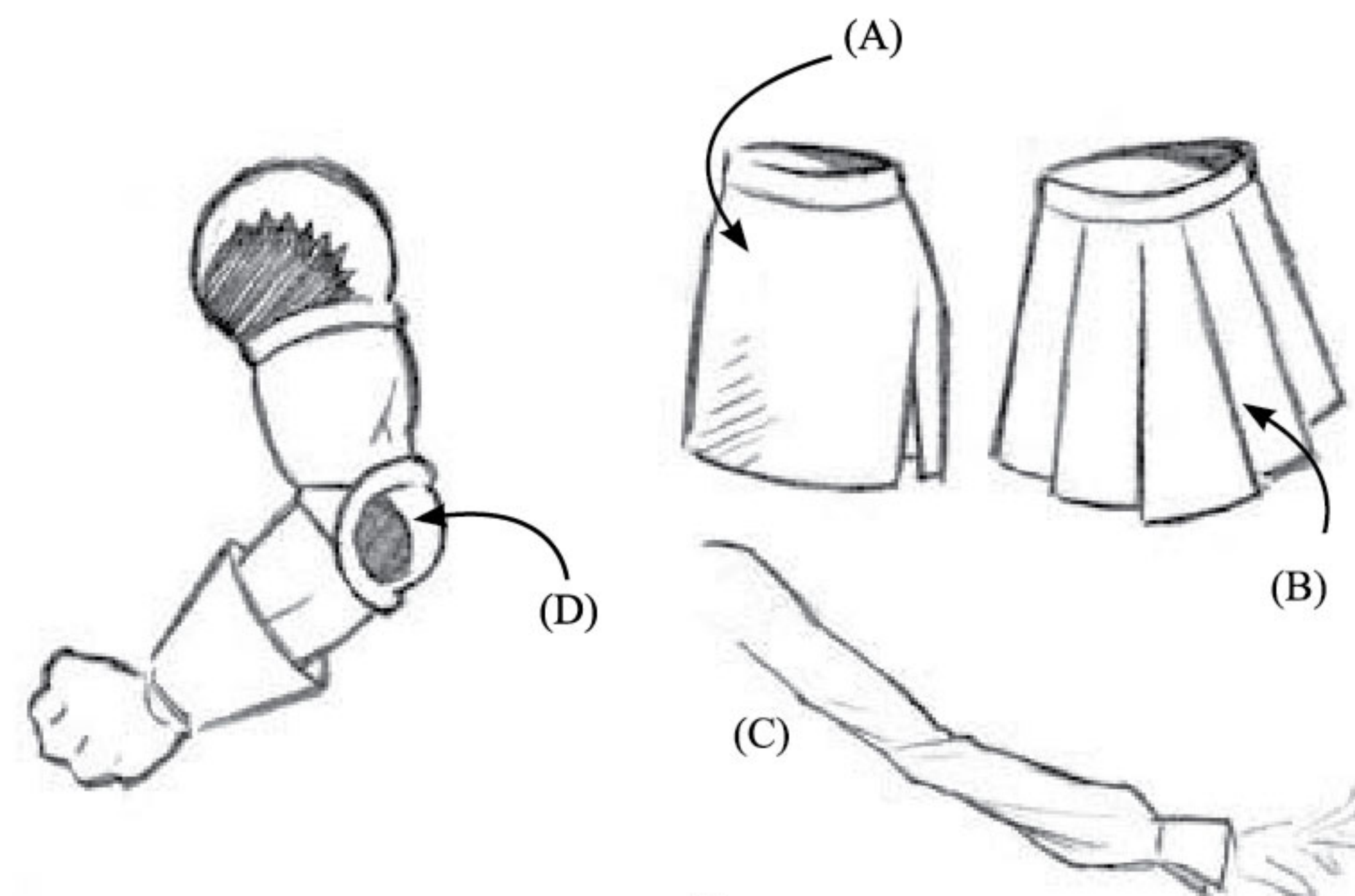
Une jeune fille portera une jupe plissée comme les uniformes de pensionnat. (B)

Les étoffes légères et flottantes avec plis et détails, comme des rubans et d'élégants revers de manche, conviennent à merveille pour les personnages féminins. (C)

Les personnages masculins portent généralement des vêtements lisses, brillants et moulants. Dessine une armure en choisissant des formes nettes et anguleuses. Les gants et les équipements de protection complètent également très bien l'ensemble. (D)

Sugerencia

Por medio de la ropa es posible reflejar la edad, el género y la personalidad del personaje.



Полезен совет

Покажете възрастта, пола и характера на определен герой чрез облеклото му.

Женските персонажи обикновено носят поли и рокли, докато женските воители и мъжките по принцип носят брони и удобни дрехи.

Жените биха носили обикновена памучна пола. (A)

Младо момиче би носило плисирана пола тип училищна униформа. (B)

Леките развяващи се платове с гънки и детайли като панделки и деликатните маншети на ризите са идеални за женски герои. (C)

Мъжете обикновено носят гладки, блестящи и впити дрехи.

Нарисувайте ризница, използвайки остри ъглови форми. Ръкавиците и защитното облекло също са чудесни аксесоари. (D)

Los personajes femeninos suelen llevar faldas y vestidos, mientras que los héroes tanto femeninos como masculinos se visten generalmente con armaduras y ropas estrechas.

Las mujeres adultas suelen vestir con faldas de corte simple. (A)

Una chica más joven se pondría una falda tableada como las de los uniformes del colegio. (B)

Las telas ligeras y con caída, los pliegues y los detalles como cintas y delicados puños de camisa, son perfectos para personajes femeninos. (C)

Los personajes masculinos llevan generalmente ropa desgastada, brillante y apretada. Dibuja armaduras con formas angulosas y puntiagudas. Unos guantes y un buen equipo de protección son un buen añadido. (D)

LICHT UND SCHATTEN

Durch Licht und Schatten erhalten Objekte Tiefe. Wenn das Licht auf ein Objekt fällt, schafft es Glanzpunkte und Schatten.

Lege eine Lichtquelle fest.

Zeichne helle Linien von diesem Ort zu den äußeren Ecken eines Objekts. Die Oberfläche auf der gegenüber liegenden Seite der Lichtquelle liegt im Schatten.

LIGHT AND SHADOW

Light and shadow give objects dimension. When light hits an object it creates highlights and shadow.

Choose a location for a light source. Draw light lines from this location to the outer edges of an object. The surface opposite the light source will be in shadow.

LUMIÈRE ET OMBRES

Par la lumière et les ombres, les objets acquièrent de la profondeur.

Lorsque la lumière tombe sur un objet, cela crée des zones éclairées et des ombres.

Fixe une source de lumière. Dessine des lignes claires partant de ce point vers les coins les plus écartés d'un objet. La surface située à l'opposé de la source lumineuse se trouve dans l'ombre.

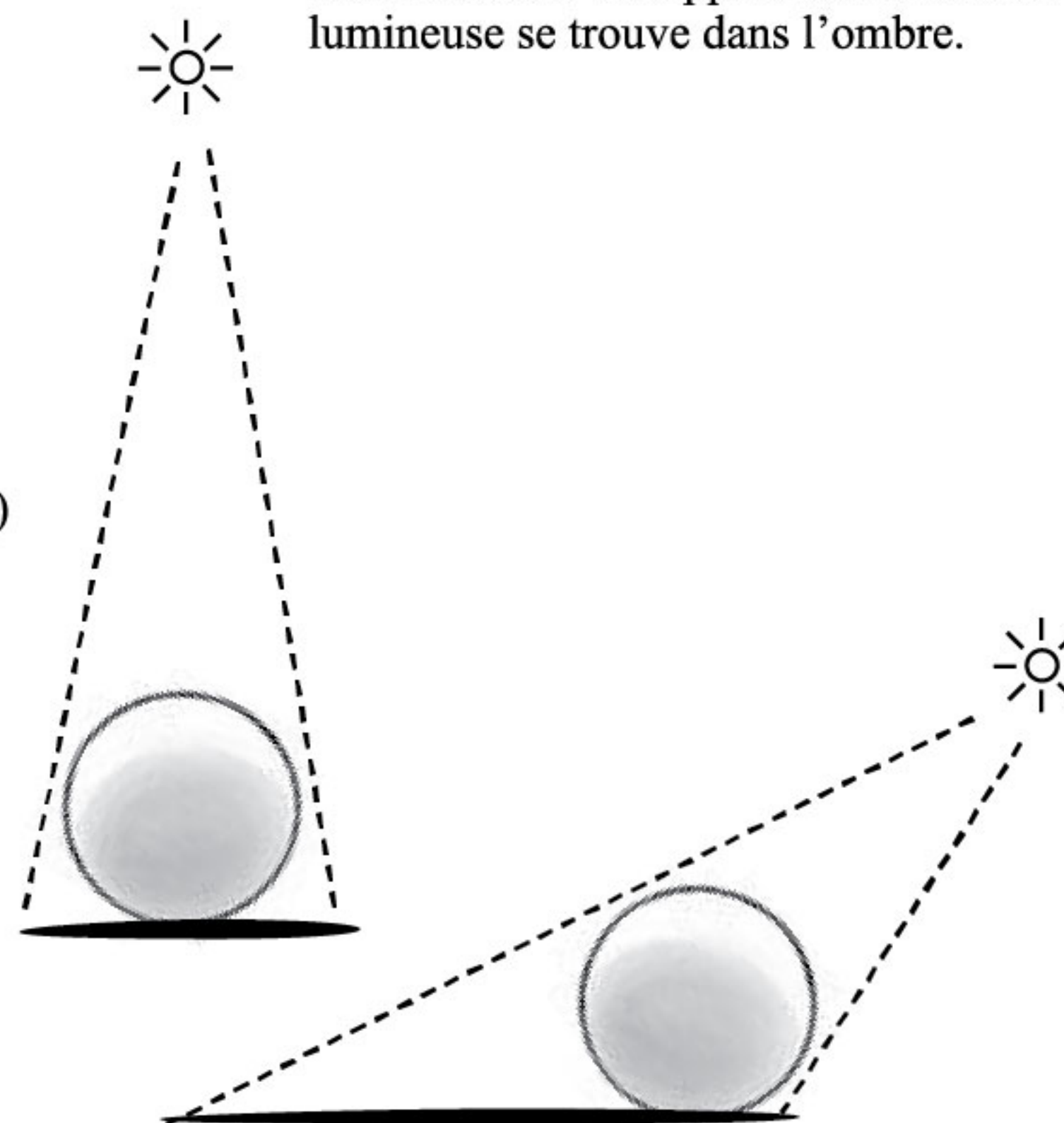
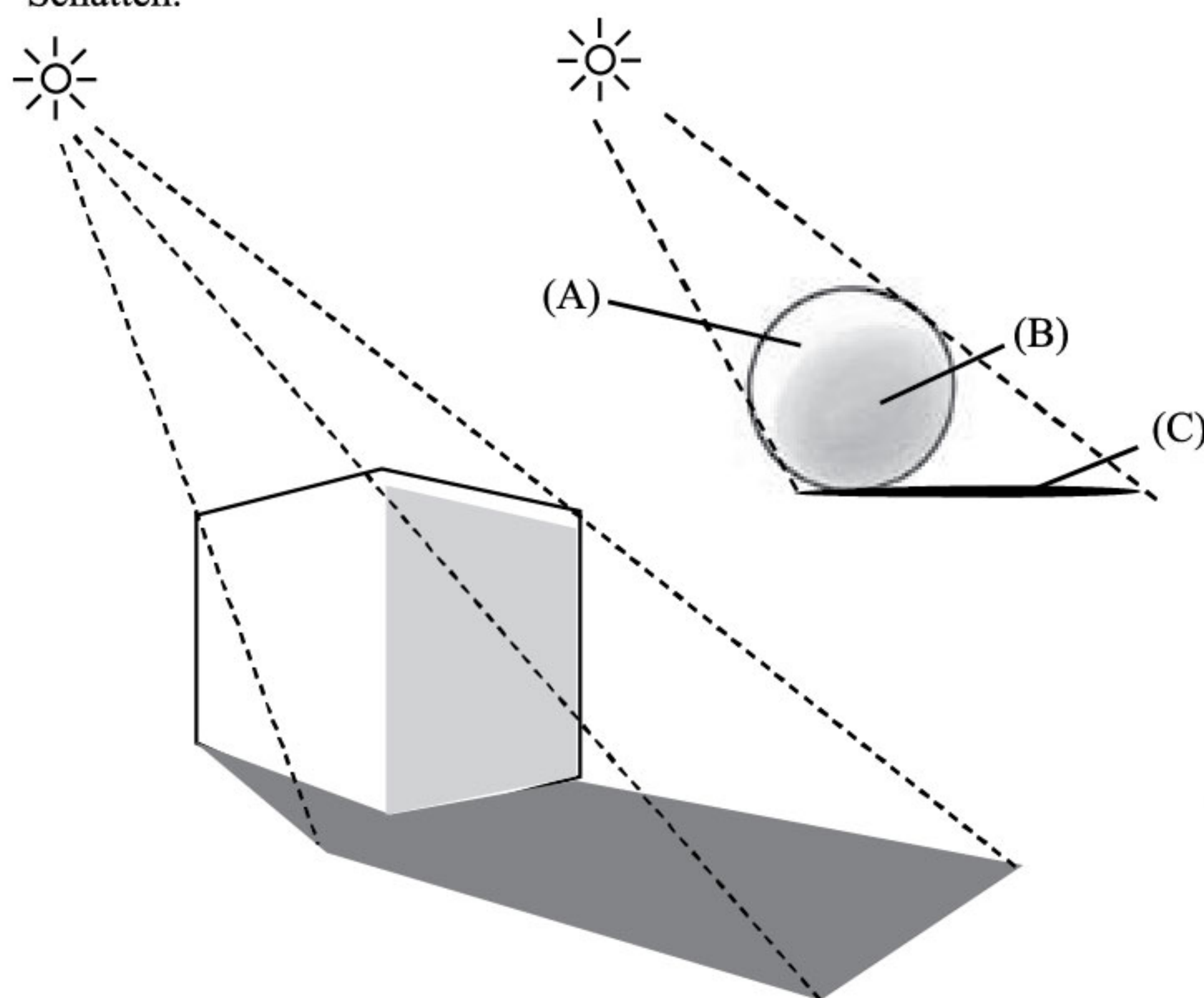
LUCES Y SOMBRAS

Las luces y sombras generan dimensión en los objetos. Cuando la luz toca un objeto, crea luces brillantes y sombras.

Escoger una localización para la fuente de luz. Dibujar líneas de luz desde esta localización hacia los bordes externos de un objeto. La superficie contraria a la fuente de luz quedará en la sombra. La luce e l'ombra rendono la dimensione degli oggetti. Quando la luce colpisce un oggetto crea zone di luce e ombra.

СВЕТЛИНА И СЯНКА

Светлините и сенките придават на предметите триизмерност. Когато светлината се отрази в обект, тя създава изпъкващи светлини и сенки. Изберете позиция за източника си на светлина. Нарисувайте леки линии от това място към външните ръбове на предмета. Повърхнината срещу светлинния източник ще бъде в сянка.



Lichtquelle
Light source
Source lumineuse
Fuente de luz
Източник на светлина

(A)

Glanzpubkt
Highlight
Point éclairé
Luz brillante
Ярка светлина

(B)

Schatten eines Objekts
Shadow on object
Ombre d'un objet
Sombra en el objeto
Сянка от обекта

(C)

Schatten auf Oberfläche
Shadow on surface
Ombre sur une surface
Sombra en la superficie
Сянка от повърхността

Kleine Hilfe

Abbildungen am gleichen Schauplatz oder im gleichen Rahmen haben die gleiche Lichtquelle.

Im Bild liegt die Lichtquelle außerhalb des Rahmens und oberhalb der Kugeln. Beobachte, wie die Schatten und Lichtpunkte sich in Bezug auf die Lichtquelle verändern.

Helpful Hint

Images in the same setting, or frame, share the same light source.

In the image the light source is outside the frame and above the spheres.

Notice how the shadows and highlighted areas change in relation to the light source.

Conseil

Les représentations situées sur un même lieu ou dans le même cadre ont la même source de lumière.

Sur la figure la source de lumière est située hors du cadre et au-dessus de la boule.

Observe que l'ombre et les zones éclairées varient selon l'endroit de la source lumineuse.

Sugerencia

Las imágenes en un mismo entorno o marco comparten la misma fuente de luz.

En la imagen la fuente de luz está fuera del marco y por encima de las esferas. Advertir como las sombras y las zonas muy iluminadas cambian en relación a

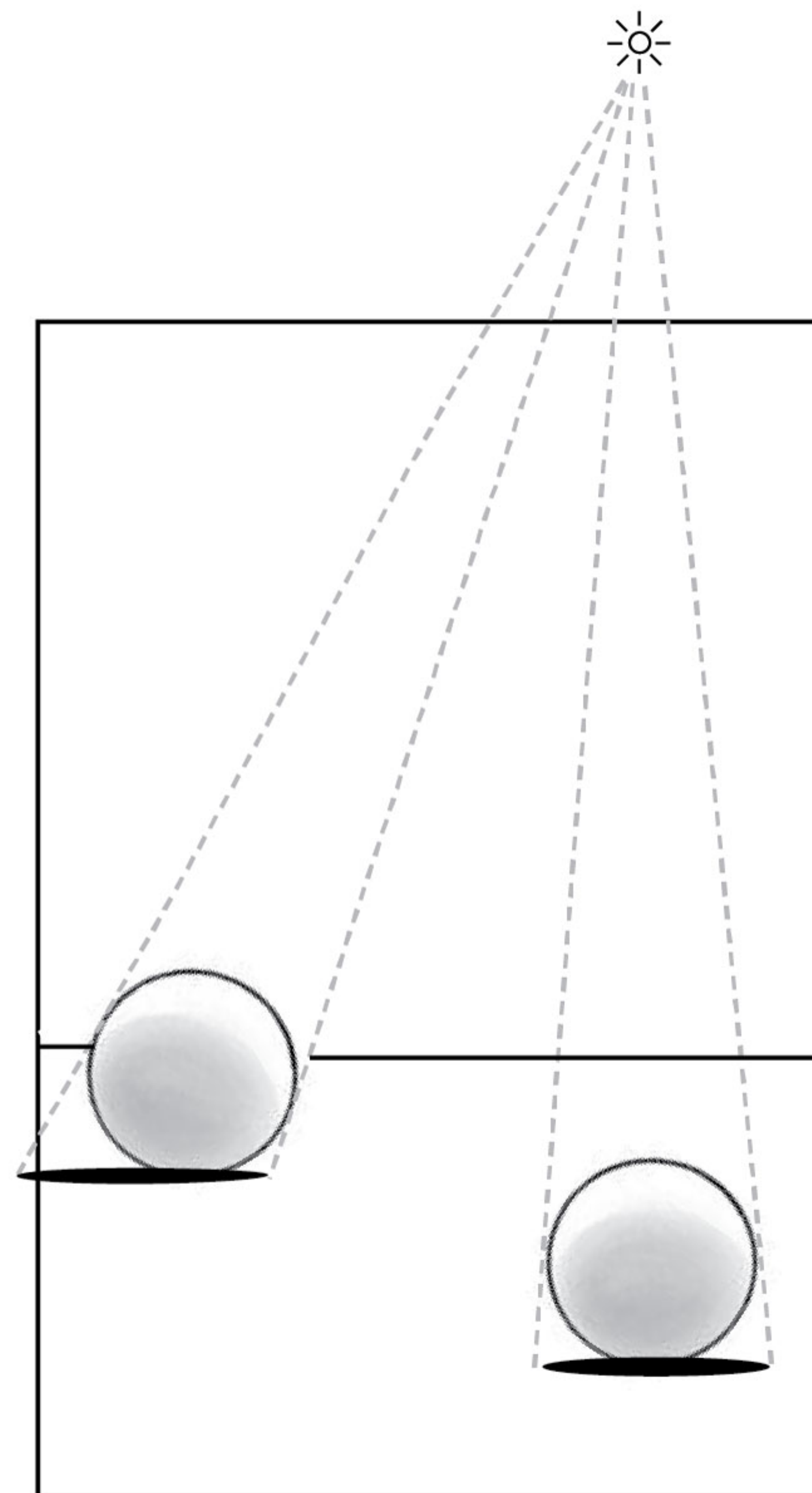
la fuente de luz.

Полезен съвет

Образи в същата обстановка или рамка споделят един и същи светлинен източник.

На тази картинка източникът на светлина се намира над сферите и извън рамката.

Забележете как светлосенките се променят в зависимост от източника на светлината.



LICHT UND SCHATTEN

Die allgemeinen Prinzipien von Licht und Schatten, die mit einfachen Formen auf der vorherigen Seite gezeigt wurden, gelten auch für die Formen des menschlichen Körpers. (A)

Wenn die Lichtquelle dicht bei einem Objekt ist, sind die Schatten dunkel und rau. (B)

Wenn sich die Lichtquelle weiter entfernt befindet, sind die Schatten heller und weicher. (C)



LIGHT AND SHADOW

The general principals of light and shadow shown with simple shapes on the previous page apply to forms the of human body. (A)

When the light source is close to an object the shadows made are dark and harsh. (B)

When the light source is further away, the shadows are lighter and softer. (C)

LUMIÈRE ET OMBRES

Les principes généraux pour la lumière et les ombres, tels qu'ils ont été montrés sur des figures simples à la page précédente, sont également valables pour les formes du corps humain. (A)

Si la source lumineuse est proche de l'objet, les ombres sont foncées et dures. (B)

Si la source lumineuse se trouve plus loin, les ombres sont plus claires et plus douces. (C)

LUCE Y SOMBRAS

Los principios generales de luces y sombras mostrados con formas simples en la página anterior se pueden aplicar a las formas del cuerpo humano. (A)

Cuando la fuente de luz se encuentra cerca de un objeto, la sombra que crea es oscura y dura. (B)

Cuando la fuente de luz está más alejada, la sombra es más clara y suave. (C)

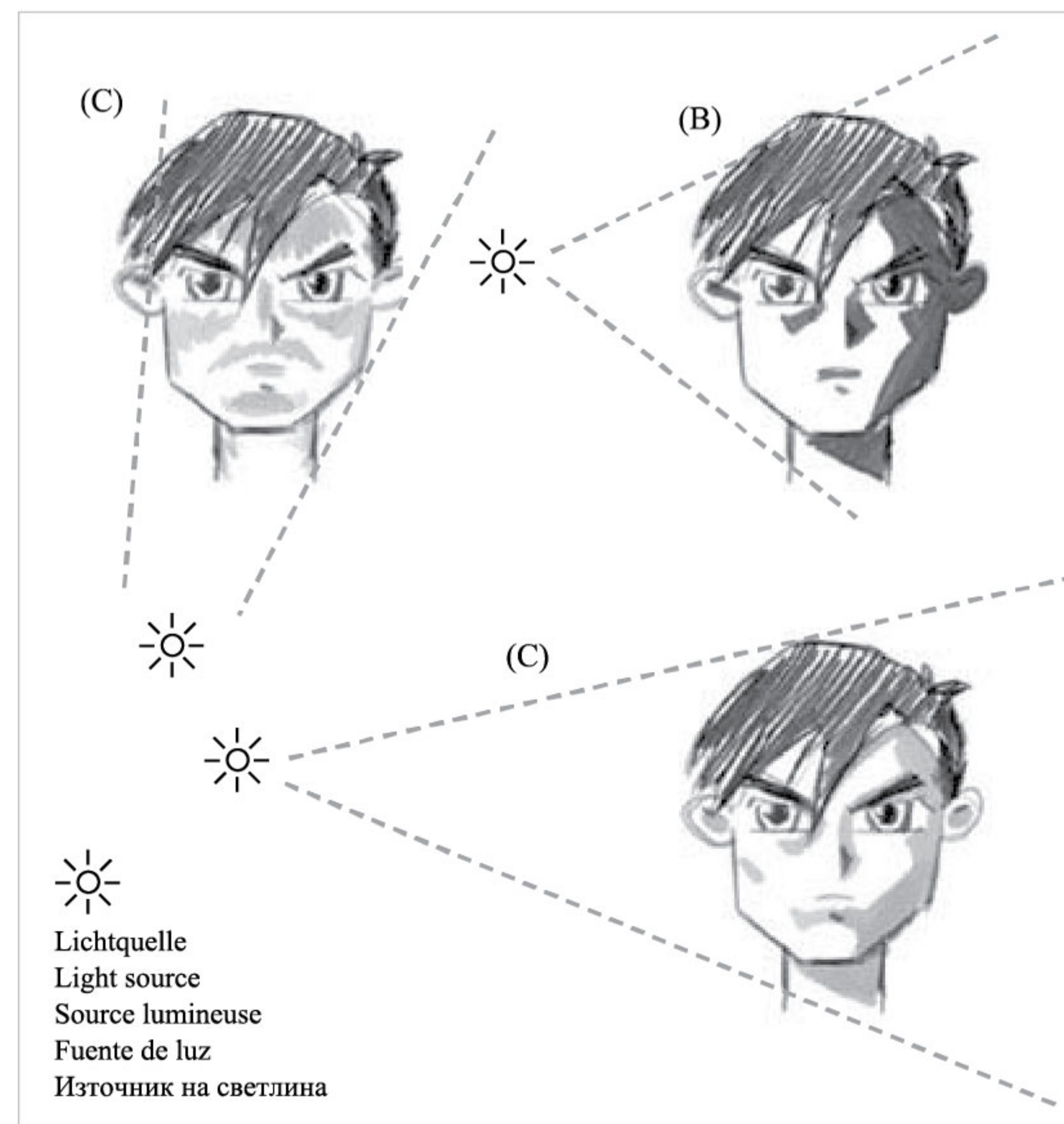
СВЕТЛИНА И СЯНКА

Основните принципи на светлините и сенките, показани с опростени форми на предишната страница, се

прилагат и върху формите на човешкото тяло. (A)

Когато светлинният източник е близо до обекта, получените сенки са резки и сурови. (B)

Когато източникът е по-далеч, сенките са меки и не така контрастни. (C)



Kleine Hilfe

Wenn du bereit bist, bearbeite deine Zeichnung mit Tusche, indem du die PITT artist pen Zeichentuschestifte für das Zeichnen unterschiedlicher Arten von Schatten verwendest. Ein dunkler, rauer Schatten bedeutet, dass sich die Lichtquelle dicht an einem Objekt befindet. Sehr helles Licht, wie Sonnenlicht, sorgt auch für dunkle Schatten. Verwende den schwarzen PITT artist pen brush, um diesen Effekt zu erzielen. (A)

Zeige die Textur eines Objekts, indem du den Schatten schraffierst oder strichelst. Der PITT artist pen S eignet sich für diesen Effekt. (B)

Eine sanftere Beleuchtung produziert sanftere Schatten. Mit dem grauen PITT artist pen brush kannst du sanfte Schattenbereiche gestalten, wobei die Intensität des Schattens durch überlappende Graubereiche aufgebaut wird. (C)

Helpful Hint

When you are ready to ink your drawing, use the India ink PITT artist pen to create different types of shadows. A dark, harsh shadow means the light source is very close to an object. Very bright light, like sunlight, also creates dark shadows. Use the black PITT artist pen brush to get this effect. (A)

Show the texture of an object by using hatch or sketch marks to create the shadow. The PITT artist pen S nib is great for this effect.

Softer lighting will produce softer shadows.

The grey PITT artist pen brush allows you to create soft areas of shadow, building the intensity of the shadow by overlapping areas of grey. (C)

Conseil

Lorsque tu seras prêt, repasse ton dessin à l'encre de chine en utilisant le crayon à encre de chine pigmentée PITT artist pen pour dessiner les différentes sortes d'ombre. Une ombre foncée et rude signifie que la source lumineuse se trouve tout près de l'objet. Une lumière très intense, comme la lumière du soleil, fera également des ombres foncées. Utilise le pinceau PITT artist pen brush noir pour reproduire cet effet. (A)

Montre la texture d'un objet en faisant l'ombre avec des hachures ou des traits discontinus. C'est le stylo PITT artist pen S qui convient le mieux pour produire cet effet. (B)

Un éclairage doux produit des ombres douces. Avec le pinceau PITT artist pen brush gris tu pourras faire des zones d'ombre douce, et renforcer l'intensité des zones grises en les faisant se chevaucher. (C)

Sugerencia

Cuando quieras pasar a tinta el dibujo, puedes usar los rotuladores de tinta china PITT artist pen y crear diferentes tipos de sombras. Una sombra oscura y dura significa que la fuente de luz está muy cerca del objeto. Una luz muy brillante, como la luz sombras el rotulador negro grueso PITT artist pen

brush para conseguir este efecto. (A) Muestra la textura de un objeto utilizando marcas de retícula, para crea las sombras. El PITT artist pen S es perfecto para este efecto.

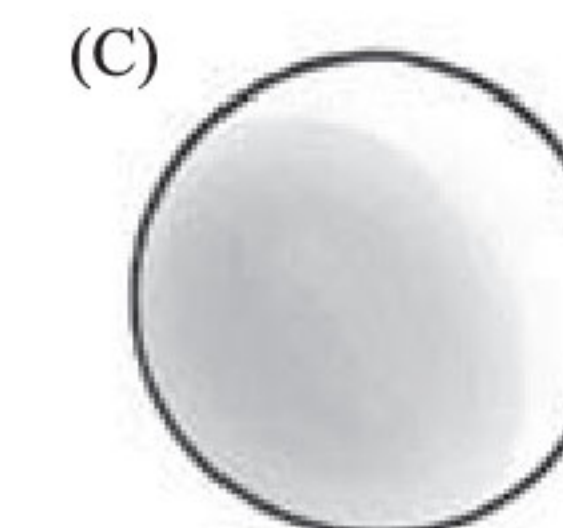
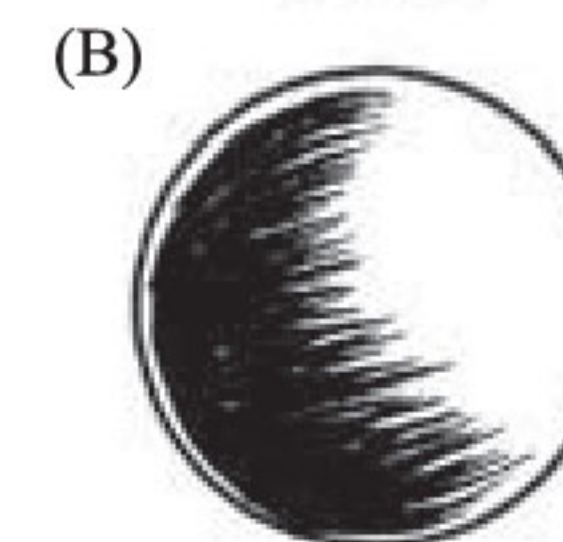
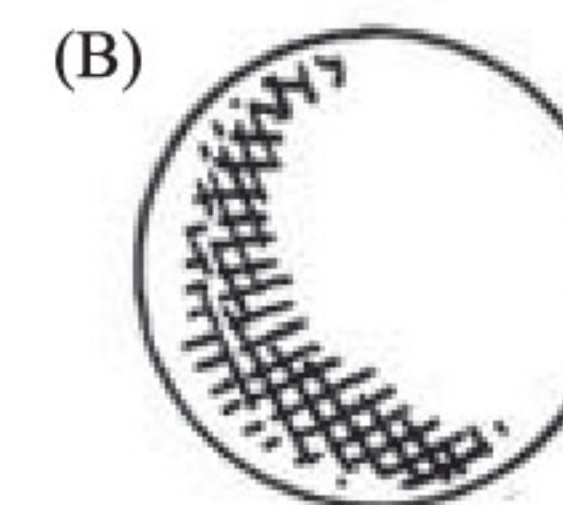
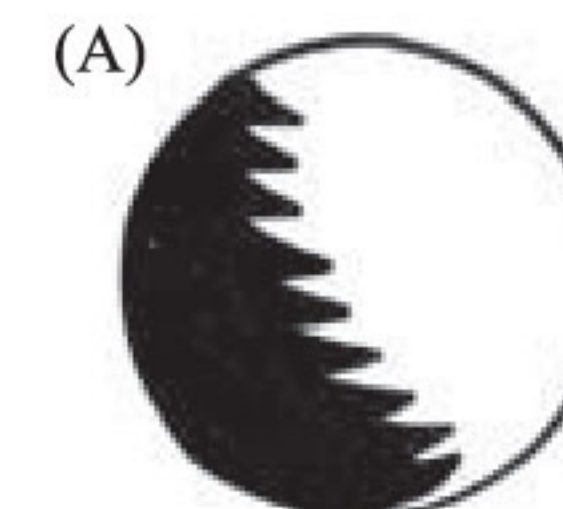
La iluminación produce sombras suaves. El rotulador grueso gris claro PITT artist pen brush permite crear zonas suaves de sombras, creando intensidad en la sombra al solapar zonas de grises. (C)

Полезен съвет

Когато сте готови да пристъпите към оцветяване на рисунката си, използвайте India Ink PITT artist pen, за да създадете различни видове сенки. Тъмните и сурови сенки означават, че светлинният източник е много близо до предмета. Ярката светлина като слънчевата създава подобен ефект. Използвайте черната PITT artist pen четка, за да получите такъв резултат. (A)

Покажете текстурата на обекта, като използвате щрихове, за да създадете сянката. PITT artist pen S писец е чудесен за постигане на този ефект. (B)

По-лекото осветяване ще произведе по-меки сенки. Сивата PITT artist pen четка Ви позволява да създадете зони с лека сянка, увеличавайки интензитета на сянката чрез наслагване на сиви щрихи. (C)



PITT artist pen

- Pigmentierte Zeichentusche
- Hoch lichtbeständig
- Wasserfest, permanent
- Geruchsneutral, säurefrei, pH-neutral
- Erhältlich in 67 Farben
- Pigmented India ink
- Extremely lightfast
- Waterproof, permanent
- Odorless, acid-free, pH-neutral
- Available in 67 colours
- Encre de Chine pigmentée
- Meilleure tenue à la lumière
- Résistant à l'eau, permanent
- Inodore, sans acide, pH neutre
- Disponible en 67 couleurs
- Tinta china pigmentada
- Alta resistencia a la acción de la luz
- Resistente al agua, permanente
- Olor neutro, sin ácido, pH neutro
- Disponible en 67 colores
- Високопигментиран туш
- Изключителна лекота при работа
- Водоустойчив, перманентен
- Без мирис, без киселини, неутрално pH
- Предлага се в 67 цвята



MANGA Shônen Set
6 PITT artist pen brush



MANGA Shôjo Set
6 PITT artist pen brush



MANGA Kaoiro Set
6 PITT artist pen brush



MANGA Basic Set
8 PITT artist pen
(6 x brush, S, M)



MANGA Black Set
4 PITT artist pen
(XS, S, F, M)



confirm to
ASTM D - 4236

A. W. FABER-CASTELL VERTRIEB GMBH

D-90546 Stein/Nürnberg • Germany
tel +49 (0)911 9965-0 • fax +49 (0)911 9965-760

More information at:
www.Faber-Castell.com or info@faber-castell.com

ЗА ПОРЪЧКИ: ПАНДА КОМ ЕООД

Магазин Импресия - София, ул. Кракра 26, тел/факс: 02/943 83 60,
моб. тел: 0898 599 323, magazin@impresia.bg, www.impresia.bg
Магазин Импресия - Ловеч, пл. Тодор Кирков 1, моб.тел: 0895 79 54 34
lovech@impresia.bg, www.impresia.bg

Creative
studio